SNK公認 1999年9月1日発行(毎月1回・1日発行)第5巻第9号／通巻52号
[NEO・GEOオフィシャル情報誌] 平成10年6月1日第三種郵便物認可

月刊 ネオジオフリーク

NEO·GEO FREAK



全キャラクター技解析

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

3D格闘アクション

武力 ~BURIKI·ONE~

対CPU戦攻略

連載コミック

KOFぽよよ~ん大作戦 by 芳紀ちると

SNK宣伝課 中村はんの"今日もタルいわ" by 菊地翔壱

声優連載コラム

生駒治美
安井邦彦

ライブリポート

八神庵LIVE! —ALONE—

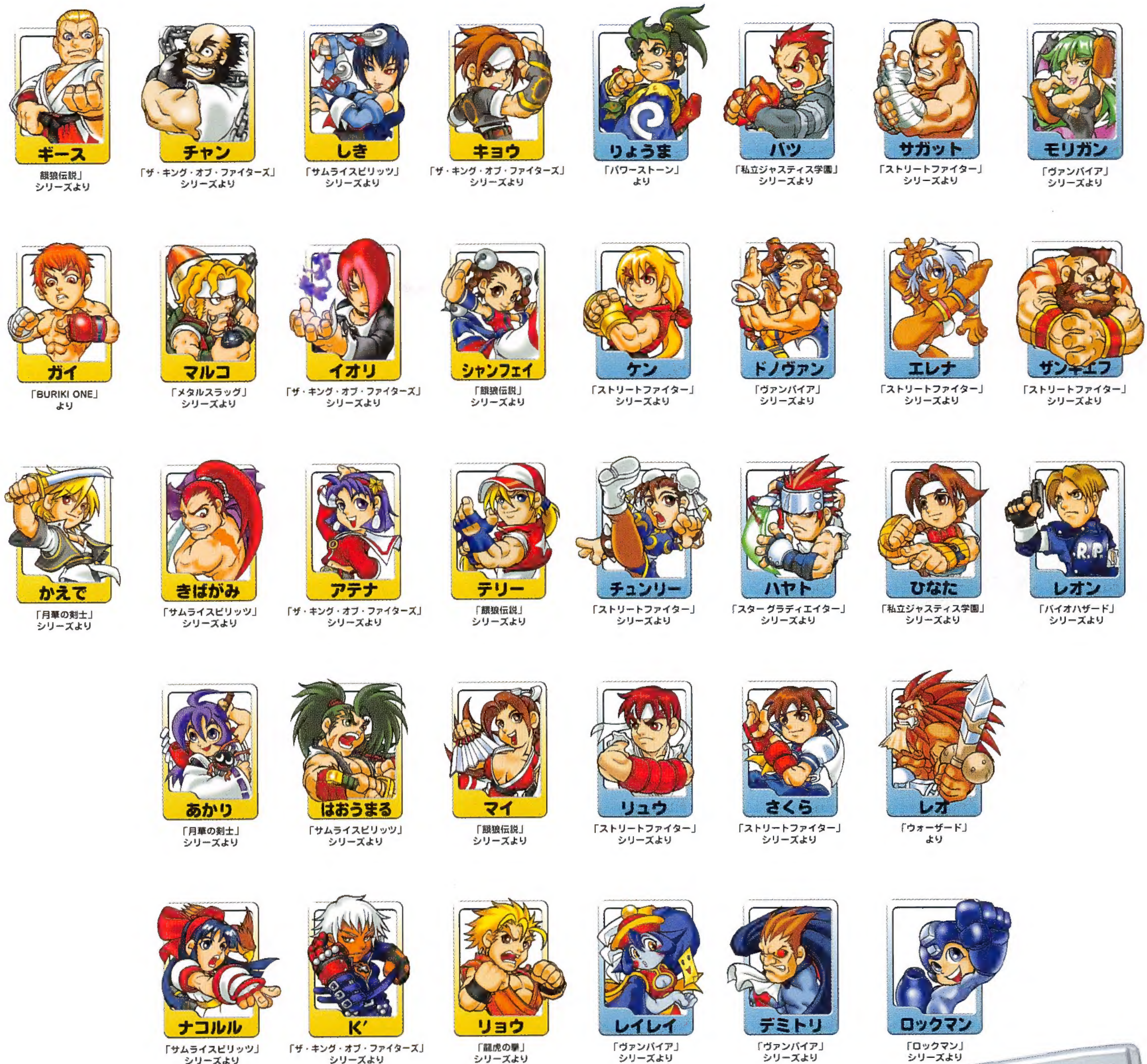
特別付録

KOF'99 スペシャルポスター

1999 9月号 590yen
芸文社

NEOGEO POCKET

SNKとCAPCOMの人気キャラクターが、
この秋、カードバトルで大激突!!



SNK＆SACNOTH新作ソフト制作発表会 in Zepp Tokyo

PS対応ソフト「クーデルカ」、NGP対応ソフト「SNK VS CAPCOM 激突カードファイターズ」の制作発表およびイベントを開催致します。

開催日／1999年8月27日（金）
開催時間／第1部　午後1:00〜午後2:30　第2部　午後4:00〜午後5:30
会場／Zepp Tokyo 東京都江東区青梅1丁目パレットタウン

●会場の座席数に限りがございますので、ご招待状、又はSSC会員証・ご案内状のいずれかをお持ちでないお客様は、入場をお断りする場合がございます。悪しからずご了承ください。

※当日入場された方はもちろん、ご来場いただいた方に特製プレスパックを進呈させていただきます。
※イベント内容等は、予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。



change your Pocket SNK

SNK vs CAPCOM in ネオジオポケット 第1弾

『激突カードファイターズ』、今秋登場!!

SNKとカプコンの人気ゲームキャラクターたちが、知力で勝負する
カードバトルゲームで大激突! まさに、アンビリーバボー!!

主人公とスターターデッキの中身が違う。

2バージョン同時発売予定



SNKvsCAPCOM 激突カードファイターズ
SNKサポーターズバージョン



大会優勝をめざして…　約300種のカードが登場
幻のカードを求めて…　多様なカードと多彩な展開



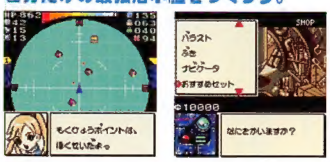
SNKvsCAPCOM 激突カードファイターズ
CAPCOMサポーターズバージョン

ネオジオポケット専用ソフト [デジタルカードバトル] SNK VS CAPCOM **激突カードファイターズ** 今秋2バージョン同時発売予定／価格未定

さらにニュース "SNK VS CAPCOM"第2弾・格闘アクション(仮称)は、この冬ネオジオポケットに登場予定!

無線対応ソフトもぞくぞく登場!!
ネオジオポケットの遊びの世界が広がる!!!

自分だけの最強潜水艦をつくろう。



ダイヴ アラート バーン編
ダイヴ アラート レベッカ編
〔シミュレーションRPG〕
8月19日発売予定
価格3,800円(税別)
©SACNOTH 1999
無線ユニット対応

無線でゲームができる!
多人数での対戦プレイが
おもしろい!!
無線ユニット新登場!!!

対応ソフトカセットと組み合わせてネオジオポケットに装着するだけで、同時に多人数参加型のゲームプレイやデータ交換などが可能です。

カード遊びやメール交換、ペット育成もできる!!



パーティーメール
〔コミュニケーション〕
9月発売予定
価格未定
©ADK 1999
無線ユニット対応

最大4人までブラックジャックが楽しめる!!



ネオ21
〔ボード〕
9月発売予定
価格未定
©DYNA 1999
無線ユニット対応

最も熱くなるカードゲーム"バカラ"をゲーム化!!



ネオバカラ
〔ボード〕
今秋発売予定
価格未定
©DYNA 1999
無線ユニット対応





(ネオジオポケット専用)
無線ユニット
8月19日発売予定
価格2,980円(税別)

※ネオジオポケット本体・対応ソフトは別売です。※通信を行う場所、条件により電波の届く範囲が異なる場合があります。

ネオジオポケットにはお楽しみの新作ソフトがいっぱい!!

ネオポケ初の本格的な恋愛シミュレーション登場!!



ポケットラブ~if~
〔恋愛シミュレーション〕
今秋発売予定
価格未定
©KID 1999

ポケットサイズのパチスロ実機シミュレーション!!



ポケスロ・アルゼ王国 Featuring HANABI(仮)
〔パチスロ〕
今秋発売予定
価格未定
©1998,1999 ARUZE CORP

あのパックマンも完全移植で登場!!



パックマン
〔アクション〕
8月26日発売予定
価格3,800円(税別)
Licensed by NAMCO LTD.
©1980 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

ネオジオポケット版オリジナルモードも搭載!!



ぷよぷよ通
〔パズル〕
好評発売中
価格3,800円(税別)
©SEGA ENTERPRISES, LTD.1999
Licensed by SEGA ENTERPRISES, LTD.

シンプルだけど奥が深いパズル『上海ミニ』登場!!



上海ミニ
〔パズル〕
好評発売中
価格3,800円(税別)
Shanghai: Mini ™
Shanghai is a registered trademark of Activision, Inc.
©1999 Activision, Inc.

臨場感あふれる定番ゴルフゲーム!



ビッグトーナメントゴルフ
〔スポーツ〕
好評発売中
価格3,800円(税別)
©SNK 1999

ネオジオポケットカラー™ (全6色) 好評発売中 価格8,900円(税別)

インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう! (SNKホームページ) http://www.neogeo.co.jp/

株式会社SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

ファイターズ'99

CONTENTS 9



※［DC］＝ドリームキャスト／［PS］＝プレイステーション／［NP］＝ネオジオポケット

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 1999
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

NEO GEO FREAK



THE KING OF FIGHTERS '99

TM ©SNK 1999



『KOF'99』攻略第1弾! まずは基本技解析だ!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99



『KOF'99』がいよいよ稼働開始!
今頃はそこかしこで熱い闘いが
くり広げられていることだろう。
今回は、その闘いを制するための第一歩、技解析だ。
何事も基本が肝心。心して読むべし!

SNK	
業務用MVS	発売中/169,000円
家庭用ROM	9月23日発売予定/38,000円
家庭用CD	12月発売予定/価格未定
SS	—
PS	—
673M	格闘アクション

システム解析

解析/DSP-たろりん

かわし移動

前転、後転に代わって登場したシステムで、無敵状態のまま移動することができる。レバーをニュートラルか➡に入れてAB同時押しをすると、かわし移動・前方(以後、本誌では『前かわし』と表記)、⬅+ABでかわし移動・後方(以後、『後ろかわし』と表記)となる。

前かわしは無敵時間が長く、動作開始直後は一瞬だけ投げられ判定もなくなる。終わり際にスキはあるものの、無敵のまま接近できるのは大きな利点だ。相手をすり抜けて裏にまわることもできる。

ちなみに、終わり際のスキは、前作の前転と同じように、しゃがみ弱キックに対して無敵になっている(マキシマ、ラルフ、香緋、キムのしゃがみ弱キックは除く)。

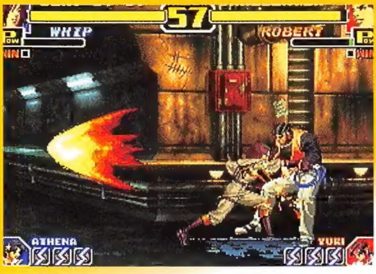
前かわし中の専用攻撃(本誌では『かわし攻撃』と表記)は、出すと同時に無敵ではなくなってしまうものの、前かわしからすばやく攻撃に転じられるという利点がある。通常状態ではキャンセルがかからないし、ダウンも奪えないが、ヒットすれば相手よりも先に動けるようになる場合が多いので、接近手段として使うのも悪くない。ちなみに、前かわしで相手の裏にまわってから出すと、もともと向いていた方向(つまり相手と逆方向)に技が出てしまうので注意。

後ろかわしは、無敵のまま後ろに跳びのいて着地したあと、すばやく前にステップして戻ってくる。跳びのいている間は完全に無敵で、投げられ判定もない。しかし、着地~戻ってくる間は完全に無防備。着地した瞬間には投げられ判定もある(戻ってくる時は宙に浮いているので投げられ判定はない)。

跳びのきの着地時には、必殺技(&超必殺技)を出すことができる。安全に距離を離したい時に使うといい。飛び道具や突進技を出すのが実戦的。対空技のコマンドを用意しておき、相手が跳んでいたら出す、といった使い方も考えられるぞ。

ガードキャンセル

ガードキャンセルで出せる技は、AB同時押しによるガードキャンセル緊急回避・前方or後方(本誌では『ガードキャンセル前転or後転』)、CD同時押しによるガードキャンセルふっとばし攻撃の2種。ガードキャンセル前転と後転は、動作終了まで無敵。なんと、投げられ判定もなくなっているので、安全に相手の攻めから逃れられるぞ。



飛び道具を抜けたあとなどは、かわし攻撃で反撃するのが確実だ



ピヨ~ンと後ろかわし。普通は、このあと前に戻ってしまうが…



着地する時に必殺技を入力すれば、その場から必殺技を出せる

※記事中のコマンドはすべて自キャラが右向き時のものです

ガードキャンセル前転中はかわし攻撃を出すことができるのだが、出すと同時に無敵ではなくなってしまう。



もう、ガードキャンセル前転を投げられる心配はなくなったのだ

ガードキャンセルふっとばし攻撃は、攻撃が出るまでは無敵だが、そのあとはスキが生じる。ちなみに、今回はダメージはゼロ。

カウンターモード＆アーマーモード

ゲージ3本消費による2つの特殊モード。これらの続報をお伝えしよう。

●カウンターモード

前号掲載分に加え、新たにいくつかの事実が発覚したぞ。

①攻撃力が上昇する
②技を当てたあと、通常よりも間合いが大きく離れるようになる
③一部の超必殺技の発生スピードが変化する

①、②に関しては、前作までのパワーMAX状態と同じだが、③はかなり重要。発生が早くなるキャラもいれば、逆に遅くなるキャラもいるのだ。自分のキャラの超必殺技の性質を把握したうえで、カウンターモードを使用するかどうかを決めるべし。

おまけ。ごく一部の特殊技は、カウンターモード時のみ超必殺技でキャンセルできる



タクマの龍虎乱舞は、カウンターモードなら連続技に組みこみやすい

（普通の必殺技は出ない）。マキシマのモンゴリアンは中段なのでなかなか強力。

●アーマーモード

アーマーモードの特徴は以下の通り。

①残り時間を表すゲージの減りが、カウンターモードよりもはるかに速い
②攻撃を食らうとゲージが少し減る
③しゃがみ強キックを食らった時のみダウンしてしまう
④空中で攻撃された場合も普通の食らい状態（ふっとび）になる。ダウン技を食らった場合はダウンしてしまう
⑤攻撃を食らうと、少し間合いが離れてしまう
⑥技を出している最中に攻撃を食らうと、そこで技がストップしてしまう

④～⑥を見てもらえば分かるように、スーパーアーマーを利用して強引に攻めることはできない。このモードの利点といえば、連続技を食らわないということ（1発食らっても、次の攻撃をガードできる）ぐらい。現段階では、無理に使う必要はなさそう？

ストライカー

入力と同時に、戦闘中のキャラの下半分（胸から下ぐらい）が無敵になり、投げられ判定もなくなる。ただし、無敵が切れたあとは完全にスキがあるので注意。

また、ストライカーの攻撃が当たる前に戦闘中キャラが攻撃を受けると、なぜかストライカーの攻撃がガード不能になってしまう。これにより、ストライカー対空技説が浮上（わざと頭を殴られる）。

ただし、戦闘中のキャラが攻撃を受けたあと、ストライカーの攻撃が当たる前に戦闘中のキャラの攻撃を当てたり、超必殺技を出したりすると、またガードできるようになる。



入力直後からしばらくの間は、キャラの下半分が無敵になるのだ

ちなみに、ストライカー動作の中には相手を浮かせるものが多いが、相手が地面につく寸前を狙って地上技を当てれば、ラルフのみ、地上に引きこんで追撃を決められる。

パワーゲージ

基本的に、前作のアドヴァンストのものを継承しており、相手に攻撃をヒットorガードさせた時、必殺技を出した時に増加する（前作よりも増加量がアップ）。相手の攻撃を食らったorガードした時も、ほんの少しだけ増加する。

今回は、1or2人目が負けた場合に、ゲージのストックが残っていても、次のキャラに継承されることはない。たまったゲージは、負ける前に大放出しておいた方がお得だ。

前作から継承されたもの

前作から引き継がれているシステムについて、さらっとおさらいしていこう。密かに変更を受けている部分もあるので要チェック。

●ダウン回避…ダウン技を食らったあと、着地する寸前にAB同時押し。動作終了まで無敵だが、終了と同時に投げられ判定が出てしまう（ジャンプすれば回避可能）。

香緋のみ、ダウン回避に食らい判定がある。攻撃を重ねられると何もできずに食らってしまうぞ。

●コマンド投げ…前作同様、①入力直後に成立する投げ、②発生が遅い投げ、③投げと同じ条件で出せる打撃技、の3種類に分けることができる。今回は、②に属する投げは万泊後宴のみ。①、②タイプの投げ技には空振りモーションがある。

投げの決まる条件に関しては特に変更なし。ガード中、ダウン状態＆起きあがった直後、食らい硬直中＆解けた直後、およびキャラが空中にいる間（ジャンプ、バックステップ、後ろかわしでキャラが浮いている時）は、投げられ判定がない。ジャンプ中に関しては、レバーを上に入れた直後から着地のスキまでずっと投げられない。

コマンド投げのみ、食らい硬直の相手を投げられる（連続技）のは変化なし（ジャンプ攻撃の食らい硬直は無理）だが、移動投げは食らい硬直に決められなくなった。

ちなみに、前作と同じく、前かわしで相手を抜けたあとなど、相手に背を向けた状態からは、最速のタイミングでも①タイプのコマンド投げを決めることはできない。

●特殊技

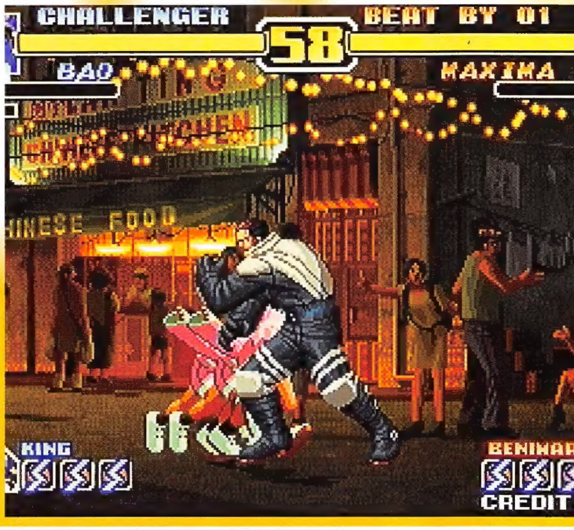
空振りキャンセルがかかるようになった。通常技→空振りキャンセル特殊技→空振りキャンセル必殺技なんてことも可能。ただし、通常技キャンセルから出した時のみキャンセルがかかるものに関しては、空振りキャンセルや遅めキャンセルで出した場合には空振りキャンセルはできない（もとの性質に戻るため）。

また、中段の特殊技は最速キャンセルで出すと中段ではなくなるが、下段のものは最速キャンセルでも下段としての性質が残るようになった。





通常技から最速キャンセルで下段の特殊技を出すと…
前作では立ちガードできたが、今回はちゃんと下段のまだ



前かわしは、動作開始直後のみ投げられ判定がなくなっている

※8月号の『KOF'99』キャラクター紹介において、一部資料に誤りがありました。P13「K'」の声優名は、正しくは「松田佑貴」です。お詫びして訂正いたします。



ケイ・ダッシュ
K'

解析／修羅騎士 鷹

ジャンプ性能がよく連続技も強力だぜ!!

技解析

通常技&特殊技

近距離立ち強パンチ（2段技）。発生が早くキャンセルもきくので、連続技の中継に役立つ（近距離立ち弱パンチからつなぐことも可能）。

しゃがみ強キックはリーチの長い足払い（下段）でキャンセルも可能。

ジャンプ強キック。攻撃範囲が広く、非常に使いやすい。ジャンプ攻撃ではメインになることだろう。中ジャンプから連発しているだけでも、けっこういやがられるが…。

ワンインチはダウン効果のある特殊技。発生が遅く、スキが大きいのでガードされると反撃確定。キャンセルして出せばキャンセルがかかるようになるので、連続技を狙う際には使っていけるのだ（強攻撃から連続ヒットする）。

ニーアサルトは中段攻撃だが、ヒットさせても反撃を受ける。キャンセルして出せばキャンセルがきくが、強攻撃からも連続ヒットしない。



ジャンプ強キックは対戦ならではの裏まわりを狙えるぞ（笑）

必殺技

アイントリガー。弱、強ともに近い位置でなら強攻撃から連続技に組みこめるが、位置が近すぎるとヒットしていても反撃されてしまうほどスキが大きい。派生技のセカンドシュートでフォローするようにしよう。

強は、おもに近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル強アイントリガー→セカンドシェル→ミニッツスパイクorヒートドライブなどの連続技を狙う時に使う（舞、ケンスウ、パオにはセカンドシェルが空振りする）。

弱は、若干発生が早くなるが、結局弱攻撃から連続技に組みこむことはできないので、連係に使っていこう。

セカンドシュートは飛び道具。空中の相手にヒットさせても食らい判定が残るので、画面端付近ならミニッツスパイクやヒートドライブで追撃することも可能。

かわし攻撃。近い位置でガードされると発生の早い技で反撃されるので注意。ヒット時は有利だが、連続してつながる技はないっす。

クロウバイツ。弱はおもに対空として使っていくのだが、無敵時間は技の出がかりではなく途中からなので、やや早出しする必要がある。発生は早いので、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キックなどの小技から連続技にすることができる。下段かつ小技からの貴重なダメージ源なので、確実にマスターしておきたい。また、スーパーキャンセルに対応しているのだが、連続ヒットする超必殺技がないっす。

強は、強攻撃からの連続技やセカンドシェル後の追い打ちに使用するのが代表的。



弱クロウバイツ。対空に使うならやや早出し気味にね♡

突進技であるミニッツスパイクは、強攻撃から連続技にできるが、近い位置でガードされるとでかい反撃を食らってしまう。しかし、弱は先端を当てるように出せば反撃を受けにくいので、奇襲に使っていけるのだ。

移動技のブラックアウトは、出がかりと終わり際にスキがあるが、移動中は足元に食らい判定がなくなる。弱は移動距離が短く、強は長い。



奇襲だけでなくこういった芸当も可能。ちなみに空中でも出せるぜ

超必殺技

チェーンドライブ。サングラスで相手の飛び道具を消しつつ、ヒットさせるといった強引な使い方がある。超必殺技の飛び道具は消せないけどね。

ヒートドライブ。威力の大きい強を強攻撃（離れていると駄目）やセカンドシェルから連続技に組みこんでいこう。ガードされた時だが、画面の端と端以外では相手を貫通していくので反撃を受けにくくなっており、適当に出してみるのも面白い。また、強とMAX版は最大までためておくと、ガード不能技に変化する。



ヒートドライブ。連続技には弱が安定だが、威力をとるなら強!!

ストライカー動作

蹴りで突っこんできたあと、スライディングかクロウバイツをくり出す。クロウバイツはジャンプしている相手に対して発動する。双方ともヒットすると相手が浮き、追撃が可能だ。

技コマンド表

●投げ技	
スポットパイル	➡or⬅+C
ニーストライク	➡or⬅+D
●特殊技	
ワンインチ	➡+A
ニーアサルト	➡+B
●必殺技	
アイントリガー	⬇⬊➡+AorC
セカンドシュート　アイントリガー中	➡+B
セカンドシェル　アイントリガー中	➡+D
クロウバイツ　・➡⬇⬊+AorC　・強クロウバイツ～追加入力	➡+D
ミニッツスパイク	⬇⬋⬅+BorD（空中可）
ブラックアウト	⬇⬊➡+BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
ヒートドライブ	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
◎ストライカー動作	
ナロウスパイク	画面端から出現→相手の状態によって変化

技解析



マキシマ

解析／Kaz 78年式

豊富な打撃防御技を有効に使うべし！

通常技&特殊技

マキシマは多くの打撃防御技を持っている。通常技では近距離&遠距離立ち強パンチ、しゃがみ強パンチ、ふっとばし攻撃などだ。

ジャンプ弱パンチ。空対空技としての性能が高く、連続技の始動にも使える。ただばらまいているだけでも効果的。空中戦メインで闘う相手にはこれで応戦しよう。



マキシマの空中戦の要！ ビシッ！ ドカーンと使いましょう

通常 or 大ジャンプ強パンチ。ボディアタックする技で、裏まわりを狙える。



この技で相手の裏へまわり、屈弱Pから連続技を狙うべし！

モンゴリアン。中段判定の技。出がかりに打撃防御判定がある。単体ではキャンセルはかからない。カウンターモードでは、直接出しても超必殺技でのみキャンセルをかけられるようになる。



中段だけど発生が遅い。相手が忘れた頃に使いましょう

必殺技

M4型ベイパーキャノン。技の発生時に打撃防御判定があり、モーション終了後も相手に当たり判定が残る。しかも、相手にガードされた場合でもこちらの方が先に動けるようになる。弱ならば、近距離立ち強パンチなどから連続技に組みこむことが可能。

SYSTEM1：マキシマ・スクランブル。この技から、ダブルボンバー→ブルドッグプレスへとつなぐことができる。SYSTEM2より若干ダメージが大きいので、こちらを使った方がいい。発生は早く、弱攻撃から連続技になる。1段目はガードされてもスキはないが、2段目と3段目はスキだらけなので反撃は必至。1段目がガードされたら、そこで止めるようにしよう。一応、2段目には打撃防御判定がついている。



派生技だけでこの減り！ 食らった方はマジで痛いだろうね

SYSTEM2：マキシマ・スクランブル。こちらはヒットしてもダメージは低いが、最後のセントーンプレスが中段判定になっている。

M11型デンジャラス・アーチ。相手をつかんでベアハッグをし、そしてジャーマンスープレックスにつなげるコマンド投げ。ダメージはそこそことといったところだ。

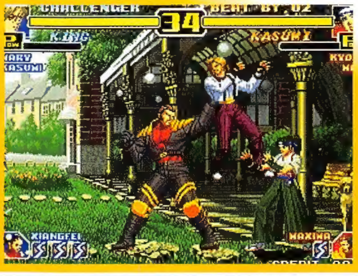
超必殺技

バンカーバスター。弱と強に共通して、技の出がかりと終わり際に打撃防御判定がある。強の方が発生が早く、移動距離が長い。MAX版は跳びあがる前に地雷震のような攻撃をくり出す。

マキシマ・リベンジャー。コマンド投げの超必殺技。MAX版は最後の頭突きが3発になる。近距離立ち強パンチ(2段目)などをキャンセルして連続技に組みこむことが可能。



この減りを見よ！ マジで並じゃねーっス



ニギニギ。最後は地面に叩きつけてしまうので、にぎっている時に追い打ちしよう

ストライカー動作

ストライカーとして登場すると、相手のところまで跳んでいき、そのまま相手をつかんでにぎりつぶす。つかんでいる最中には追い打ちをかけることが可能。ガードされた場合は効果はない。

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトドロップ	➡or⬅＋C
チョーキングバイス	➡or⬅＋D
●特殊技	
モンゴリアン	➡＋A
M9型　マキシマミサイル（試作）	↘＋C
●必殺技	
M4型　ベイパーキャノン	⬇↙⬅＋AorC
SYSTEM1：マキシマ・スクランブル	⬇↘➡＋A
ダブルボンバー　SYSTEM1：マキシマ・スクランブル中	⬇↘➡＋A
ブルドッグプレス　ダブルボンバー中	⬇↘➡＋A
SYSTEM2：マキシマ・スクランブル	⬇↘➡＋C
スカルクラッシュ　SYSTEM2：マキシマ・スクランブル中	⬇↘➡＋C
セントーンプレス　スカルクラッシュ中	➡＋BorD
M11型　デンジャラス・アーチ　投げ間合いで	⬅↙⬇↘➡＋BorD
●超必殺技	
バンカーバスター	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
マキシマ・リベンジャー　投げ間合いで	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋BorD
◎ストライカー動作	
マキシマギャローズ	相手をホーミングしてつかみ上げ攻撃



二階堂紅丸

解析／ILPーケンちゃん

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キックは、リーチが長く相変わらず牽制に重宝する技だ。適度に出していけば、相手の小ジャンプ封じにもなる。

遠距離立ち強キックは、相手の足払いを空振りさせつつ攻撃することができる。リーチも長いので、先端を当てるように出していこう。

遠距離立ち強パンチは、リーチが長く発生もなかなか早い。中間距離で出していけば、相手が動こうとしたところにヒットすることが多い。



相変わらず頼っていける遠距離離立ち強パンチ。ゴーゴー！



居合い蹴りがヒットしたとしても…

必殺技

反動三段蹴りは、居合い蹴りからの派生技に変更された。しかしリーチが短く、居合い蹴りがヒットしても間合いが離れて空振りしてしまうことが多い。使うならリーチが長い強を使おう。密着で居合い蹴りがヒットした時や、裏まわりジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→キャンセル居合い蹴りのあとなどに入る。



反動三段蹴りは空振りしてしまう。寒ううい

真空片手駒と雷靭拳がスーパーキャンセル対応！

真空片手駒は強攻撃キャンセルで連続技になる。弱は強よりヒット数が少ないが、スキが小さい。強はかなりスキが大きいので、連続技専用で使っていこう。カウンターモード中は、この技をキャンセルして超必殺技へつなぐことができる。

雷靭拳は弱で出せば前方に、強で出せば斜め上方にくり出す。弱は基本的に連続技で使っていこう。ガードされてもスキはあまりないので、気軽に使えるのがいい。強は対空技として使っていきたいが、先読みでないとかなり難しい。この技も、カウンターモード中はキャンセルして超必殺技へつなぐことができる。



弱真空片手駒はガードされても反撃を受けづらい

超必殺技

雷光拳は、雷靭拳と同じように弱で前方、強で斜め上方と撃ち分けることができる。無敵時間はないので、リバーサルや対空には使いづらい。連続技専用で使っていこう。通常版は発生が早く、弱攻撃から連続技に組みこめるが、MAX版では無理。カウンターモード中は、雷靭拳や真空片手駒から連続技になる。

新超必殺技の幻影ハリケーンは突進技。無敵時間もなく、ガードされた時のスキも大きいのでかなり使いにくい。基本的には連続技に組みこめないが、カウンターモード中ならば、真空片手駒や雷靭拳をキャンセルして連続技に組みこめる。連続技専用として使っていこう。



新技の幻影ハリケーン。ありゃりゃ？ 紅丸が3人??

ストライカー動作

ストライカー動作のエレクトリッガーは、画面端からジャンプして相手をつかみにいく。つかんでいる間は、相手は空中で食らっていることになるので、基本的に威力のある単発技や乱舞系必殺技で追い打ちをした方がいいだろう。相手をホーミングしていくので、使い勝手がいい。



相手が行動不能のうちに、ドでかい攻撃を狙おう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
キャッチアンドシュート	→or←+C
フロントスープレックス	→or←+D
スピニングニードロップ	ジャンプ中、投げ間合いで↑以外+BorD
●特殊技	
ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	ジャンプ中 ↓+D
●必殺技	
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	居合い蹴り中 ↓↑+BorD
真空片手駒	↓↙←+AorC
雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	ジャンプ中 ↓↘→+AorC
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
幻影ハリケーン	↓↘→↓↘→+BorD
◎ストライカー動作	
エレクトリッガー	相手をホーミングして羽交い締め



矢吹真吾（やぶきしんご）

解析／モリスケ

琴月を新たに習得！弱攻撃から連続技だ！

技解析

通常技＆特殊技

ほとんどの通常技が前作と変わっていない。しゃがみ強パンチは相変わらず対空技として優秀。また、垂直ジャンプ強キックは真下へ対しての蹴りに変化している。

外式・轟斧　カッコだけは今回ももちろん中段ではないが、小or中ジャンプを迎撃できるので牽制技として有効だ。

必殺技

百拾四式・荒咬み　未完成は前作に比べて大幅に性能ダウン。発生が遅くなったので弱攻撃から連続ヒットは狙えず、硬直時間が長いので反撃を受けやすくなった。

百拾五式・毒咬み　未完成は強攻撃から連続ヒットを狙うことができ、ヒットすればダウンを奪えるが、硬直時間が長いので反撃を受けやすい。なお、前作ではガード不能の攻撃判定がまれに発生したが、今作では発生しない。

百式・鬼焼き　未完成は出がかりに無敵時間はないが、弱を使えば対空技として使用することが可能。強は判定が弱いので、使わない方が無難だ。



弱ならここまで出てしまえば、まず一方的につぶされることはない

弐百拾弐式・琴月　未完成は京の琴月をマネたような新技で、相手に向かって突進してひじ攻撃を食らわせたあとに両腕を振りおろす2段技。2段目はしゃがみガード不可。発生が早いので弱攻撃からでも連続ヒットを狙えるが、攻撃後のスキは大きいのでガードされると反撃必至。



発生が早いので弱攻撃からの連続技に重宝する琴月

真吾キックは前作と同じ感覚で使用できる。弱と強では移動距離と着地のスキが異なり、弱よりも強の方が移動距離が長くスキも小さい。発生は弱強ともに遅いので、連続技には組みこめない。また、立った相手よりもしゃがんだ相手にガードさせた方がスキは小さく、強をしゃがんだ相手にガードさせれば相手よりも先に行動可能となる。

百壱式・朧車　未完成は発生が早いので弱攻撃から連続ヒットを狙えるが、しゃがんだ相手には当たらない。弱は1ヒット、強で2ヒットし、強のみランダムで3ヒット目の攻撃判定が発生する。



強朧車はランダムでこのような3段目の攻撃判定が出現

真吾謹製　オレ式・錵研ぎは前作と同じ打撃コマンド投げ。決めたあとに相手が浮き、そこに追撃が可能なので強朧車などを決めるといい。ただし、座高の低い相手がしゃがんだ時に狙うと3段目が空振りするため、相手を選んで狙う必要がある。なお、スーパーキャンセル対応なので、2段目をキャンセルして超必殺技を出せば連続ヒットするぞ。

超必殺技

外式・駈け鳳燐は出がかりに無敵時間がないので、おもに連続技に組みこんで使用する。発生は遅いので強攻撃からしか連続ヒットを狙えず、硬直時間が長いのでガードされると反撃を受けるが、決めたあとに強朧車などで追撃が可能。MAX版は前作ではキャンセルして必殺技を出せたが、今作では不可能。威力があがっているのみだ。

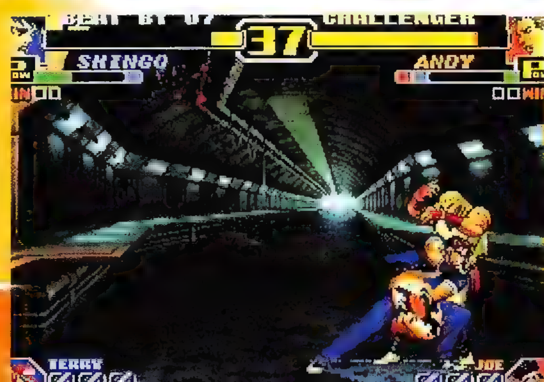


錵研ぎは跳びこみから連続技として狙うと空振りしやすい

バーニングSHINGOは前作同様連続攻撃を決める。出がかりに無敵時間はほとんどないので連続技に組みこんで使うことになるが、発生が遅く硬直時間も長いので使いにくい。MAX版は攻撃回数が増えて威力が上昇するのみ。

ストライカー動作

前方へ走っていき、ヒットすると相手の足をつかんで一定時間無防備にさせる。つかんでいる間は追撃が可能なので連続技のチャンス。



前作ではここからキャンセルで必殺技を出せたのだが…

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ・不完全	➡or⬅＋D
●特殊技	
外式・轟斧　カッコだけ	➡＋B
●必殺技	
百拾四式・荒咬み　未完成	⬇⬊➡＋A
百拾五式・毒咬み　未完成	⬇⬊➡＋C
百式・鬼焼き　未完成	➡⬇⬊＋AorC
弐百拾弐式・琴月　未完成	➡⬊⬇⬋⬅＋BorD
真吾キック	⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
百壱式・朧車　未完成	⬅⬇⬋＋BorD
真吾謹製　オレ式・錵研ぎ	投げ間合いで　➡⬇⬊＋BorD
●超必殺技	
外式・駈け鳳燐	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
バーニングSHINGO	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋AorC
◎ストライカー動作	
やっちゃって下さい！	画面端より突進して羽交い締め



テリー・ボガード

解析／L.L. terra

しゃがみ弱キックがキャンセル可能！下段から連続技を狙え

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ弱キックはキャンセルが可能になった。ライジングアッパーなどにつないで連続技を狙おう。

ジャンプ強キックは裏まわりを狙いやすくなっている。



テリーキック！ やっぱりこのキックがなくちゃあ、はじまりませんよ

後ろジャンプ強パンチは中段技として使える。

空中ふっとばし攻撃は横方向にリーチが長く、発生も早いので、昇りで出せば対空技として機能する。

ハンマーパンチは新特殊技。中段技だが発生が遅い。強攻撃から連続技になる。



遅めキャンセルで相手のガードをくずすのも有効

必殺技

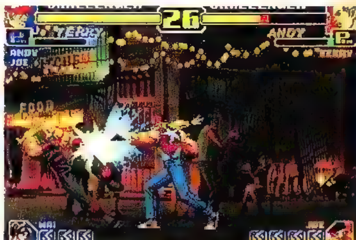
パワーウェイブは画面端まで届くようになった。発生は遅いが弾速が速いので、多少間合いが離れていても強攻撃から連続技になる。

ラウンドウェイブは『餓狼WA』にも登場した技。攻撃判定は大きいが発生がかなり遅いので、つぶされやすく、強攻撃からでも連続技にならない。下段判定だが、スキも大きく使いどころは難しい。

パワーチャージは弱、強とも強攻撃から連続技になる。硬直が長くなったので、ガードされると反撃を受けやすい。ジャンプ攻撃での追い打ちができなくなったが、キャンセルパワーダンクは可能だ。

パワードライブ、パワーシュートはともに新必殺技。両方とも弱、強の性能は変わらない。ヒット数（2ヒット）、移動距離も同じで、弱攻撃から連続ヒットする。ガードされたあとのスキだが、パワードライブはほぼ五分、パワーシュートは若干不利になる。

しかし、パワーシュートは2段目が中段判定なので見切られにくい。



何か、バーンナックルみたいですな



グラフィックが中段っぽくないので、見切られにくいですYO！

超必殺技

パワーゲイザーは弱、強ともに強攻撃から連続技になる。無敵時間はノーマル版、MAX版ともに出がかりに一瞬だけあるが、攻撃判定の発生と同時に切れてしまう。連続技以外では、攻撃判定の大きさを利用して先読み対空として使っていこう。



対空技としても優秀なパワーゲイザー。ガンガン狙うべし！

ハイアングルゲイザーは発生が遅くなったため、弱攻撃からでは連続技にならない。強攻撃からなら連続技になる。ノーマル版は無敵時間がないが、MAX版は攻撃判定が発生するまで無敵時間が持続するので、割りこみとしても使っていける。

ストライカー動作

ストライカー動作のダンクゲイザーは、一言でいえばハイアングルゲイザーのような技。突進中にヒットすると、連続でダンクゲイザーもヒットする。最後のゲイザーだけをヒットさせた場合のみ、追い打ちが可能となる。



ストライカー動作もやっぱしゲイザー。どこまでもアツイ奴だ

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	➡or⬅＋C
バスタースルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ライジングアッパー	↘＋C
ハンマーパンチ	➡＋A
●必殺技	
バーンナックル	⬇↙⬅＋AorC
パワーウェイブ	⬇↘➡＋A
ラウンドウェイブ	⬇↘➡＋C
ライジングタックル	⬇ため⬆＋AorC
クラックシュート	⬇↙⬅＋BorD
パワーチャージ	⬅↙⬇↘➡＋BorD
パワーダンク	パワーチャージ中 ➡⬇↘＋BorD
パワードライブ	➡⬇↘＋AorC
パワーシュート	➡⬇↘＋BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡＋AorC
ハイアングルゲイザー	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
ダンクゲイザー	突進後に「パワーゲイザー」で攻撃／途中ヒット時は「ダンクゲイザー」に変化



アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

画面中央ならスーパーキャンセルには斬影流星拳を使え！

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キックは牽制に適した技で、相手のジャンプ防止にもなる。

しゃがみ弱キック。キャンセルがきかなくなったけど、接近戦での連続技の始動に使っていけるのは相変わらずだ〔しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル上げ面（1段目）→キャンセル弱斬影拳〕。

上顎は中段技。先端を当てるようにすると反撃は受けにくいので、けっこう使っていける。遅めキャンセルだと中段判定のままなので、しゃがみ強パンチなどから試みるといいぞ。

上げ面。1段目のみにしかキャンセルがきかない。

かわし攻撃。リーチは長いが、近距離でガードされると反撃を受けるので注意!!

必殺技

斬影拳。スキが大きいので、ガードされると反撃確定。連続技専用と考えるべし。



斬影拳。奇襲ではなく連続技として使っていこう

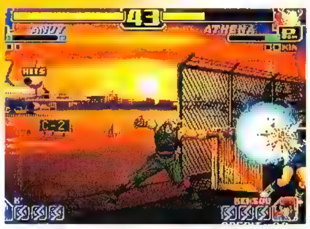
弱は出が早く、密着なら小技キャンセルで連続技にすることができる。また、弱はスーパーキャンセルに対応しているので、カウンターモードではここから斬影流星拳につないでいくことができるのを覚えておこう。

強は突進力が高くなるだけで、連続技には強攻撃からしか組みこめない。

我弾幸に変わる疾風横拳は、ガードされるとやはり反撃を食らい、ディレイがきかないのもやはり変化ナシ（泣）。

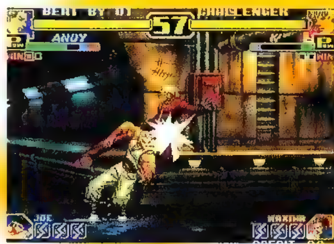
飛翔拳。発生はそんなに早くはないので強攻撃からしか連続技にはできない。一応ガードされても反撃を受けないので、連係にも使っていける。

激・飛翔拳。強攻撃から連続技にすることができるが、画面端以外では気弾がヒットしないので、反撃を受ける。ハッキリいって、このボールを使う必要はないっす。



画面端なら連続技にできるけど、結局のところ使えましぇん!!

昇龍弾は対空専門の技。無敵時間の長い強を使おう。相打ちになってしまった場合は、大ジャンプ強パンチorキックなどで追撃していくといいぞ。



昇龍弾。対空には強を使っていこうね

空破弾は奇襲に使える技だが、最後の1段を当てないとヒットしていても反撃を食らう。ちなみに弱は抜けやすいので、使うなら強だろう。

空中からの奇襲技である幻影不知火は、相変わらず相手を跳びこえてから裏まわりを狙える。技自体のスキが小さくなったぞ。派生技の幻影不知火・下顎（下段）と幻影不知火・上顎（中段だけど、座高の低い相手には空振りする）は、双方とも幻影不知火から連続ヒットを狙えるが、打点が高いとガードされる。

撃壁背水掌は、従来通りガード不能の打撃投げになっている。間合いも相変わらずせまく、密着でのしゃがみ強パンチや近距離立ち強パンチ（1段目）からしか決めることができない。追い打ちには、ダッシュから上げ面（2段）→大ジャンプ強キックや、少し歩いてから上げ面（1段目）→キャンセル強斬影拳などが入るのだ。画面端では超裂破弾（MAX版も画面端でね）や、引きつけて上げ面（2段）→上げ面（2段目のみ）→大ジャンプ強パンチと、少し欲張れる。

また、2段目がスーパーキャンセル対応なので、弱超裂破弾や斬影流星拳につないでいけるのだ。画面中央の場合は斬影流星拳の方が減るぜ！

超必殺技

斬影流星拳。発生はそれなりに早いので、近距離立ち強パンチとしゃがみ強パンチから連続技になる。一応出がかりに無敵時間があるので、割りこみに使えないこともないっす。MAX版は、密着から弱攻撃キャンセルで連続技にできるほど発生が早くなるけど、実戦的なのはしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル上げ面（1段目）から。



斬影流星拳（MAX版）。連続技や割りこみに

超裂破弾は、撃壁背水掌のあとの追い打ちに使うくらい。

ストライカー動作

幻影不知火から斬影拳をくり出す。斬影拳ヒット後は相手が浮き、そこに追い打ちをかけることができる。

技コマンド表

●投げ技	
剛臨（ごうりん）・改（かい）	→or←＋C
抱え込み投げ（かかえこみなげ）	→or←＋D
●特殊技	
上顎（うわあぎと）	→＋B
上げ面（あげつら）	↘＋A
●必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	↙→＋C
疾風横拳（しっぷうおうけん） 斬影拳ヒット中	→＋C
飛翔拳（ひしょうけん）	↓↙←＋A
激（げき）・飛翔拳（ひしょうけん）	↓↙←＋C
昇龍弾（しょうりゅうだん）	→↓↘＋AorC
空破弾（くうはだん）	←↙↓↘→＋BorD
幻影不知火（げんえいしらぬい） ジャンプ中	↓↘→＋BorD
幻影不知火（げんえいしらぬい）・上顎（うわあぎと） 幻影不知火着地時	BorD
幻影不知火（げんえいしらぬい）・下顎（しもあぎと） 幻影不知火着地時	AorC
撃壁背水掌（げきへきはいすいしょう） 投げ間合いで	←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
斬影流星拳（ざんえいりゅうせいけん）	↓↙←↙↓↘→＋AorC
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	↓↙←↙→＋BorD
◎ストライカー動作	
疾風斬影拳（しっぷうざんえいけん）	画面端から「斬影拳」で一定距離を突進



ジョー・ヒガシ

解析／DSP－たろりん

多くの技が性能変化 ジャンプ攻撃には強パンチ！

技解析

通常技&特殊技

多くの技が変更されている今回のジョー。特に、遠距離立ち弱&強パンチのリーチが短くなったのは痛い。牽制には遠距離立ち強キックをメインに使うといい。

ジャンプ攻撃もグラフィックが変わったものが多いが、中でもジャンプ強パンチは下方向への判定が大きいので使いやすいぞ。ジャンプ強キックでは裏まわりを狙える。

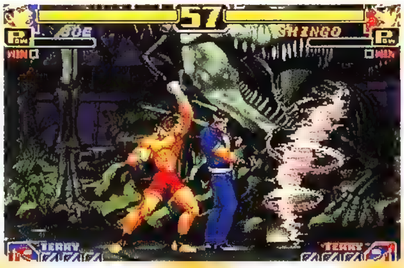


極端に下にとがったジャンプ強パンチ。近めからの跳びこみに使え

スライディングもグラフィックが変化。食らい判定が大きく、ダウンを奪えず、スキも大きいなど、大幅に弱体化。

必殺技

ハリケーンアッパー…弱は距離が近ければ強攻撃から連続技になる。スキは前作よりも大きく、キャンセルで出した時に前かわしで抜けられると大幅に不利になる。



前かわしで抜けられてしまうと、かわし攻撃であっさり反撃される

強は2発ともガードさせればほぼ五分になるが、やはり前かわしに弱い。

スラッシュキック…グラフィックが変化。強攻撃から連続技になること、弱なら先端をガードさせれば反撃されにくいことは相変わらず。連続技には強を、奇襲には弱を。

タイガーキック…弱は攻撃発生と同時に無敵時間が切れてしまうが、強は対空技として信頼できる性能。地上の相手に当ててもほぼ確実にダウンを奪えるのもいい感じ。

黄金のカカト…おもにジャンプ防止に弱を使う。空中の相手にヒットしたら、スラッシュキックや空中ふっとばし攻撃で追い打ちできるぞ。



今回は、空中ヒット後の追い打ちは空中ふっとばし攻撃がいい

弱は発生が早くなり、連続技に組みこみやすくなった。ガードされた場合は少しだけ不利になる。強は突進距離が長いが、発生が遅くてスキも大きいため使いにくい。

爆裂拳…特に変更なし。弱攻撃からの連続技に使う。

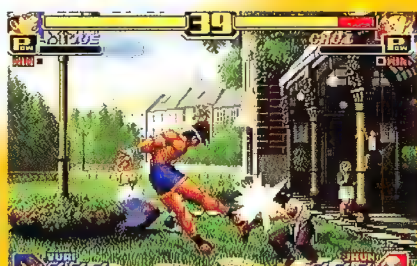
爆裂フィニッシュ…弱は中段、強はダウンを奪える。これも特に変更なし。爆裂拳の3ヒット目は食らい硬直が短いので、4ヒット目からつなぐとよい。

超必殺技

ジョーの超必殺技は、いずれもカウンターモードでは発生が激遅になってしまう。

スクリューアッパー…通常版は発生が遅くなり、弱攻撃からはつながらなくなった。全段ガードさせると少しだけ有利になるが、ガードキャンセル前転にはめっぽう弱い。MAX版は弱攻撃からでも連続技になる他、画面の端まで竜巻が飛んでいく。けずりダメージも大きい。

史上最強のローキック…下段判定の蹴り。発生が遅く、地上での連続技には組みこめない。ボタンを押しっぱなしにすることでためることができるが、別にいいことはない。



下段。ただそんだけ。連続技にも組みこめないし…

爆裂ハリケーンタイガーカカト…通常版は、距離が近ければ弱攻撃からでも連続技に組みこめる。出がかりの無敵時間は、攻撃判定が出ると同時に切れてしまうので、相手の攻撃が重なっていると相打ちになる。MAX版は発生が遅く、弱攻撃からつながらないのはもちろん、距離が遠いと強攻撃からでもつながらなくなってしまう。無敵時間も短いのでアテにならない。



ノーマル版なら弱攻撃からつながる。MAX版は…

ストライカー動作

跳び蹴りを出しながら出現し、爆裂拳（昔バージョン）をくり出す。ヒットすると爆裂フィニッシュ（昔）で相手を浮かせたあと、おなじみの尻を出して終了。

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→or←+C
レッグスルー	→or←+D
●特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
タイガーキック	→↓↘+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
爆裂拳	AorC連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中 ↓↘→+AorC
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
史上最強のローキック	↓↘→↓↘→+BorD
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC
◎ストライカー動作	
オラオラ爆裂拳	画面端から一定距離内に出現→「爆裂拳」で攻撃



不知火舞（しらぬいまい）

解析／Kaz 78年式

通常技キャンセルで出せば紅鶴の1段目がキャンセル可!

技コマンド表

●投げ技

不知火剛臨（しらぬいごうりん）	➡or⬅＋C
風車崩し（ふうしゃくずし）	➡or⬅＋D
夢桜（ゆめざくら） ジャンプ中・投げ間合いで ⬆以外＋CorD	

●特殊技

紅鶴の舞（こうかくのまい）	↘＋B
黒燕の舞（こくえんのまい）	➡＋B
大輪風車落とし（たいりんふうしゃおとし）	ジャンプ中 ⬇＋A
浮羽（うきはね） ジャンプ中 ⬇＋B ムササビの舞（地上）中 ⬇＋BorD	
山桜桃（ゆすらうめ） ジャンプ中 ⬇＋D ムササビの舞（地上）中 ⬇＋AorC	

●必殺技

龍炎舞（りゅうえんぶ）	⬇↙⬅＋AorC
小夜千鳥（さよちどり）	⬇↙⬅＋BorD
花蝶扇（かちょうせん）	⬇↘➡＋AorC
必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）	⬅↙⬇↘➡＋BorD
ムササビの舞（まい）（空中） ジャンプ中 ⬇↙⬅＋AorC ムササビの舞（地上）中 ⬇↙⬅＋AorC	
ムササビの舞（まい）（地上） ⬇ため⬆＋AorC（押しっぱなし）	
桃花鳥（とき）つぶて ムササビの舞（地上）中・投げ間合いで	⬇↙⬅＋BorD

●超必殺技

超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち）	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
水鳥の舞（みずとりのまい）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
鳳凰の舞（ほうおうのまい）	⬇↙⬅⬇↙⬅＋AorC

◎ストライカー動作

桜吹雪（さくらふぶき）	画面端で応援／相手との接触で「花嵐」に変化

技解析

通常技&特殊技



しゃがみ強パンチからの連続技が基本です

遠距離立ち弱パンチ&弱キック。発生が早く（弱パンチの方が若干早い）、リーチも長い。遠距離立ち弱キックは上方向に判定が強いので、相手のジャンプ防止になる。

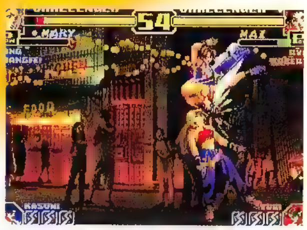
遠距離立ち強パンチ&強キック。遠距離立ち強パンチは上方向への判定が強く、先読み対空に使える。遠距離立ち強キックは少し前進しながら蹴りをくり出す。蹴りの先端の判定が強いので、相手の技をつぶしやすい。

紅鶴の舞。スライディングのような技。弱攻撃から連続技になる。今回は、キャンセルで出すと1段目にキャンセルをかけることができるようになった。



単発で出してもキャンセルはかからないのであしからず

浮羽、山桜桃。小or中ジャンプからは出すことができない。浮羽は相手の頭上へゆっくり下降しながら攻撃する技で、山桜桃は上空からヒップアタックをくり出す技。ともにヒットするとダウンを奪うことができる。相手を跳びこえてから出すと戻ってくるので、奇襲に使える。裏まわりも狙いやすい。

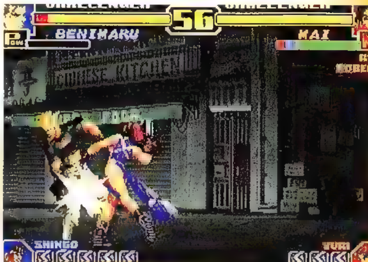


この技は裏まわりも狙えるので要チェックの技ですよん

必殺技

小夜千鳥。キャンセルで龍炎舞を出すことができるので、連続技のおともというべき技。間合いが離れていると龍炎舞が空振りしてしまうが、紅鶴の舞の1段目をキャンセルして出せばしっかりつながる。

龍炎舞。強は出はじめの部分にも攻撃判定があり、発生が早く、2ヒットする。ガードされても相手との間合いが離れるので反撃は受けにくい。弱は1ヒットでダウンを奪えないが、スキは小さい。



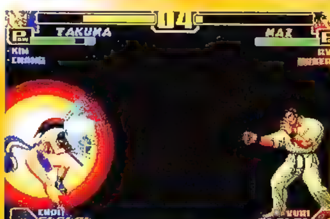
今回も、龍炎舞の強はこの部分にも攻撃判定があります

カウンターモード中はスーパーキャンセルで超必殺忍蜂へつなぐことが可能。ちなみに、小夜千鳥をキャンセルして出すと弱でもダウンを奪えるようになるが、スキが大きくなる。

桃花鳥つぶて。ムササビの舞（地上）からの空中コマンド投げだが、利用できる状況があまりない。

超必殺技

超必殺忍蜂。弱は発生が早く、弱攻撃から連続技に組みこむことが可能。出がかりは足もとが無敵になる。MAX版は出がかりが全身無敵になるが、連続技に組みこめなくなる。



MAX版は無敵時間が長いので、このような状況だったら当たりません

水鳥の舞。花蝶扇の強化版といった技で、扇子を3つ投げる。画面端ならば3発すべてヒットする。ガードされた場合も、こちらの方が先に動けるようになる。MAX版は、相手の通常の飛び道具をかき消すことが可能。

鳳凰の舞。空中に跳びあがり、炎を身にまといながら下降してくる技。出がかりに無敵時間があるが、発生が遅く、ヒットしにくい。MAX版はヒット数が増える。

ストライカー動作



このように、舞が相手に接触すると花嵐が発動されるのです

登場して相手に接触すると、前作の裏舞で使えた花嵐をくり出す。相手に接触しなかった場合は、味方のパワーゲージを増やしてくれる。



リョウ・サカザキ

解析／ヒデ本条

対空にスーパーキャンセルに強虎砲が大活躍！



強虎砲。相変わらず対空性能はバツグンだ

技解析

通常技＆特殊技

通常 or 大ジャンプ強キックは裏まわりを狙える。

上段受けは立ち攻撃やジャンプ攻撃、通常の飛び道具を打撃防御しつつ移動する技。打撃防御できるポイントが腕を上にあげた部分にしかないので、かなり使いづらい。カウンターモード中のみ、超必殺技でキャンセルできるようになる（打撃防御した瞬間にコマンドを完成させておく）。

下段受けは上段受けの下段版。しゃがみ攻撃を打撃防御することができる。打撃防御できるポイントは腕をのばしきった部分のみだ。



上段受け。この部分が打撃防御できるポイントだ

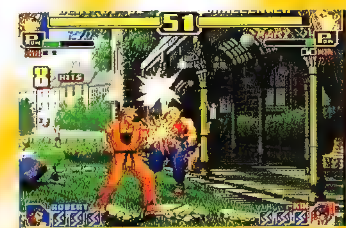
必殺技

虎煌拳。相変わらず射程は短い。強は一歩踏みこんで攻撃する分、射程はのびるがスキが大きくなっている。弱、強ともに近距離でガードされると反撃確定だが、先端を当てるように出していけば、ガード後に大きく間合いが離れるので反撃を受けづらい。弱、強ともに強攻撃から連続技にできる。

虎砲。出がかりに無敵時間のある対空技。対空で使う場合は無敵時間の長い強を、連係への割りこみなどにはヒットすれば確実にダウンを奪える弱を使っていこう。カウンターモード中は、強虎砲（1段目）→キャンセル天地覇煌拳が連続技になる。

飛燕疾風脚。前作と変わっていない。もちろん弱攻撃から連続技になるぞ。

暫烈拳は前方に素早い突きをくり出す技だ。出だしの腕の部分に打撃防御判定がある。強攻撃から連続技にすることが可能。



暫烈拳。相変わらず使いどころが難しい技である

猛虎　雷神刹。跳びあがってチョップをくり出す中段技。弱は跳びあがってから上昇しきる直前まで無敵時間が存在する（出がかりは無敵ではない）。強は弱より無敵時間が短いが移動距離は長い。弱がしゃがんでいる相手にヒット、または強が地上にいる相手にヒットした場合はダウン回避不能なので、起きあがりを攻めることができるぞ。近距離でガードされた場合は反撃確定なので、先端を当てるように使っていこう。

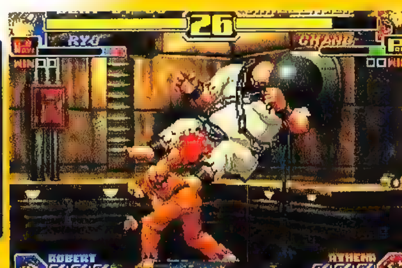
虎砲疾風拳は、腕を大きく後ろに振りかぶったあとに素早く前進して、そして強烈なボディーブロー、そして突きあげるようなパンチに移行する技。ボディーブローの部分がヒットするとダウンを奪うことができる。発生が遅いので強攻撃からでも連続技に組みこめないが、ガードされても間合いが離れるので反撃を受けることはほとんどない。弱と強の違いは発生の早さと威力。弱は発生が早く威力が小さい。強はその逆だ。

超必殺技

覇王翔吼拳。発生が遅くなり、強攻撃からでも連続技にならなくなった。技の特徴は前作と変わっていない。

龍虎乱舞。発生が遅く強攻撃からでも連続技にならないうえ、ガードされたらスキだらけという使い道の難しい技だ。

天地覇煌拳。カウンターヒットするとすさまじい威力に変化する一発逆転の技。強攻撃から連続技になる。MAX版は攻撃判定が出るまで無敵になるぞ。



虎砲疾風拳。実はこの部分にも攻撃判定があるのだ

ストライカー動作

上空から空中虎煌拳で攻撃。ある程度相手のいる位置に合わせて攻撃してくれるが、真下や裏にまわられている場合はもちろん空振りしてしまう。



見よこのダメージ!! でも狙ってカウンターを取るのは難しい

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
氷柱割り	→+A
上段受け	→+B
下段受け	↘+B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
暫烈拳	→←→+AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→+BorD
虎砲疾風拳	↓↙←+AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC

◎ストライカー動作

空中虎煌拳

画面端上空から「空中虎煌拳」で攻撃



ロバート・ガルシア

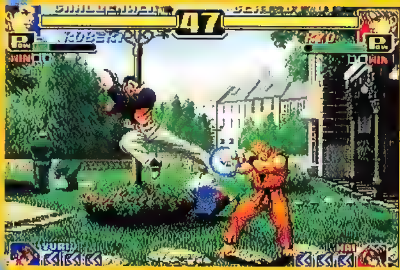
解析／ヒデ本条

高性能の旋燕連舞脚は弱攻撃から連続技になるで！

技解析

通常技&特殊技

飛燕龍神脚は、空中で一瞬停止してから鋭い蹴りで下降してくる技だ。前作まではガードされると後ろに跳ね返ったが、今回はそのまま地上に着地するようになった。打点を低くすれば、ガードされてもこちらが先に動けるようになる。ちなみにこの技はしゃがみガード可能だ。



飛燕龍神脚。低い打点で当てればこちらが有利な状況になるぞ

匂龍降脚蹴りは小さく跳びあがって蹴りをくり出す中段技。発生は多少遅いものの、相手にめりこんでガードされてもこちらが有利なので、主力として活躍してくれることは間違いないだろう。

必殺技

龍撃拳は画面端まで届く飛び道具。技の発生が遅く、強攻撃からキャンセルして出しても連続技にならないが、画面上に2発出すことができるという特徴がある。弱と強の差は、弱は技の発生が早く弾のスピードが遅い。強はその逆といったところだ。全体的にスキの大きい技なので、多用は禁物だぞ。



ウラァッ!! 龍撃拳は画面上に2発出すことができるのだ

飛燕旋風脚は空中で素早いまわし蹴りを連発する技。発生が早く、弱攻撃から連続技になる。弱は軌道が低く移動距離が短い。ガードされた場合は若干不利。強は移動距離が長くなり、軌道が高くなる。しゃがまれると空振りしてしまうので、使うなら弱を使っていくべし。

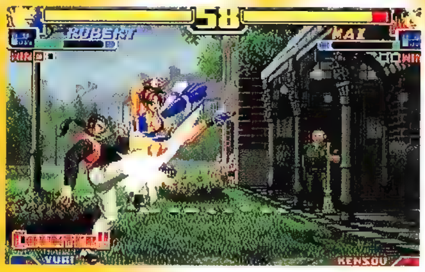
旋燕連舞脚は、アッパー、ボディーブロー、ハイキック、まわし蹴りを連続でくり出す突進技。最後のまわし蹴り部分がヒットすると相手が浮き、そこにジャンプ攻撃などで追い打ちをかけることができる。発生が早く、弱攻撃から連続技になるうえ、4段目をガードさせればこちらが有利な状況になる。しかし、相手にしゃがまれると3段目が空振りしてしまい、連続ヒットしなくなるという弱点もある。ちなみに弱は突進力がなく、相手が立っていても3段目が空振りしてしまうことが多いので、常に突進力のある強を使っていこう。

ちなみに、2段目がスーパーキャンセルに対応しているので、カウンターモード時はここから龍虎乱舞や無影旋風十段脚につなげるべし。



旋燕連舞脚。このあとジャンプ攻撃などで追い打ち可能

龍斬翔は出がかりに無敵時間のある対空技。攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまうが、強ならば無敵時間が切れると同時に判定の強いひざ蹴りが出るので、対空技として使うことができる。強が地上にいる相手にヒットした場合はダウンを奪えないことが多いが、弱なら必ずダウンを奪うことができる（判定は弱いけどね）。



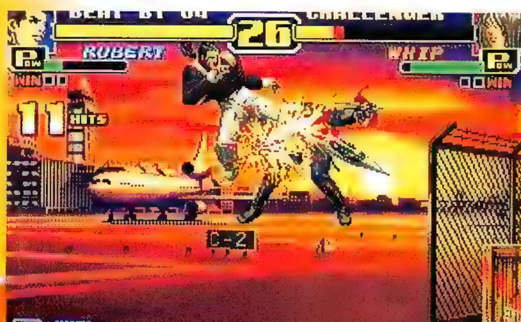
ここだ!! このひざの部分の攻撃判定が強いのだ。

超必殺技

覇王翔吼拳。発生が遅くなり、使いづらくなった。技の特徴は前作と変わらない。

龍虎乱舞。技の発生が遅くなり強攻撃から出しても連続技にならなくなった。もちろんガードされたら反撃確定。

無影旋風十段脚は、相手を空中に打ちあげたあと、そのまま素早い蹴りを叩きこむ技。近距離強攻撃から連続技になる（連続技に組みこむ際は突進力のある強を使おう）。MAX版は横への突進力が増すので、連続技に組みこみやすくなるぞ。



無影旋風十段脚。一応強攻撃から連続技にすることができる

ストライカー動作

画面端から龍虎乱舞を仕かける。ヒット時は、龍虎乱舞を決めている間に追い打ちをかけることができるぞ。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
龍跳脚	➡or⬅＋C
首切り投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
飛燕龍神脚 ジャンプ中	↘＋BorD
匂龍降脚蹴り	➡or⬅＋A
龍翻蹴	➡or⬅＋B
二段足刀蹴り	↘＋B
●必殺技	
龍撃拳	⬅ため➡＋AorC
飛燕旋風脚	⬅ため➡＋BorD
旋燕連舞脚	⬇ため⬆＋AorC
龍斬翔	⬇ため⬆＋BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋AorC
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
無影旋風十段脚	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
龍連猛襲	画面端から突進して「龍虎乱舞」で攻撃



ユリ・サカザキ

解析／蒼炎闘士ゆーち

虎煌拳とナッコーがため可！ 虎煌拳は覇王翔吼拳に変化！

技解析

通常技&特殊技

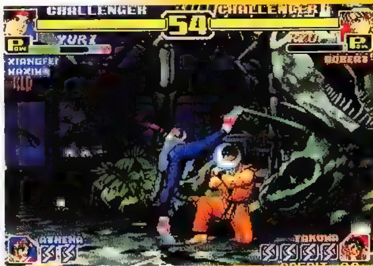
すべてのジャンプ攻撃（空中ふっとばし攻撃含む）で裏まわりを狙えるぞ。特にジャンプ強キックは、その性能が高い。



通常対空では信頼のおける屈強P！　必殺技でキャンセルしておくのもアリ

燕翼は、キャンセル不能の中段技。終わり際をガードさせればスキはないので、相手の起きあがりに早めに重ねると、そのあとの通常技を連続ヒットさせることができるぞ。

旋回脚。上段まわし蹴り（2段技）→後ろまわし蹴りをくり出す新特殊技。燕翼同様、連続ヒットしない（カウンターヒット時除く）。弱いジャンプ攻撃に対してなら対空に使えるが、連続技にも組みこめないキャンセル不能技。趣味的な技？



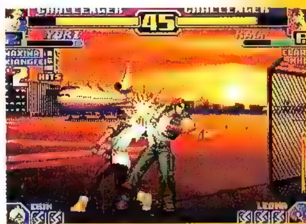
花蹴り～ッチ！　…しかし残念ながらすべて上段判定なのれすぅ～

必殺技

虎煌拳。発生が遅くなり、カウンターヒット時以外は連続技にならないが、牽制技としては充分使っていける。どちらもその場から撃ち出すが、強の方が虎煌拳（波動）1発分ほど射程距離が長い。また、ボタンを押し続けることで覇王翔吼拳に変化する。変化するのは意外と早いが、覇王翔吼拳にスキがあるので乱発は控えよう。

飛燕疾風拳。ボタンを押し続ければ攻撃力がアップし、タイミングよくボタンを離せば、振りまわした腕（2段）→突進技で計3ヒットするぞ。おもにガードされてもスキのない弱をジャンプ攻撃の着地に出したり、移動技として使おう。

空牙。弱は判定が強く、無敵時間もあるので対空技（スーパーキャンセル対応）として信頼できる。だが、地上ヒット時はダウンを奪えないばかりか反撃を受けてしまう。地上戦での使用は控えるべし！　強は対空には向かないが、弱攻撃×2発から連続技になる。しかし、紅丸、タクマ、キム、ジョン（ユリ、マリーには一応決めることは可能だが安定しない）には決めることができないので要注意！



ぐるぐるナッコー！　かなり重要。実は上方向にも判定が強いッチよ～ん♡

百烈びんた。ガード不能の移動投げ。空振りのスキは大きいが、威力と突進力は魅力的。しゃがみ強キックからキャンセルしたり、ジャンプ攻撃をガードされた直後に出していくのが効果的だぞ♡　また、ダウン回避不能技なので、ヒット後は起き攻めを狙うことも可能だ。

超必殺技



威力があなどれないのねー！　うまく連係を組んで狙っちゃおう

飛燕鳳凰脚。単発の強攻撃から連続技に組みこめる。通常版の弱は、無敵時間はないが発生が早い。MAX版は発生は若干遅くなるが、無敵時間（下段のみ）が長いので、相手の連係などを抜けつつヒットさせられる。だが、ガードされると反撃確定なので、乱発は控えるべし！

芯！ちょうアッパー。ユリの超必殺技の中ではもっとも発生が早い。しゃがみ弱攻撃×2から連続技に組みこめる。通常版、MAX版どちらも強の方が若干威力が大きい。最も使用頻度の高い超必殺技だろう。



ブハー、簡単で威力も大きい！　屈弱K→屈弱Pから体力泥棒ッチね♡

飛燕烈孔。連続技に組みこむことはできないが、MAX版は無敵時間が長いので、相手の連係に対して割りこむ（芯！ちょうアッパーの射程外）といった使い方はできる。

ストライカー動作

ダッシュ中のユリに接触すると飛燕烈孔が発動し、ヒット後は追撃を決めることが可能。ちなみにユリの本体付近ならばジャンプしている相手に対しても発動するぞ。

烈孔が発動しなかった場合は、応援というパワーゲージ上昇（3分の1程度）効果のある技に変化する。烈孔を狙うなら、自分が追いこまれている状況で使おう。

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	➡or⬅＋C
さいれんと投げ	➡or⬅＋D
燕落とし	ジャンプ中・投げ間合いで⬆以外＋CorD
●特殊技	
燕翼	➡＋A
旋回脚	➡＋B・B
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋AorC
覇王翔吼拳	⬇↘➡＋AorC（押しっぱなし）
雷煌拳	⬇↘➡＋BorD
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	⬇↙⬅＋AorC（押しっぱなしで攻撃力アップ）
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	⬇↙⬅＋BorD
空牙（ユリちょうアッパー）	➡⬇↘＋AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙中　➡⬇↘＋AorC
百烈びんた	➡↘⬇↙⬅➡＋BorD
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD
芯！ちょうアッパー	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
飛燕烈孔	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
飛燕烈孔	画面端で応援／相手との接触で「飛燕烈孔」に変化



タクマ・サカザキ

解析／VSB

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち強パンチ。判定が強くリーチも長いので牽制に使える。

ジャンプ強キックは前作と同様に裏まわりに使える。


判定もリーチもなかなか。ちょっとした反撃にも使える


今回も前作のように使っていけるぞ

鬼車は前作とほとんど変わらないが、リーチが少し短くなっている。小さいキャラにしゃがまれると空振りする。

飛車落とし。多段技以外の飛び道具を消せる。それ以外の使い道はなさそう。


リョウの覇王翔吼拳もこの通り

桂馬打ち。一応ダウン攻撃になるが、確定で入る状況が限られている（鬼車のあとなど）。ダメージはそこそこ。

かわし攻撃は、ガードされてもスキはないに等しい。ヒットすればこちらが有利になるので、立ち弱キックなどがつながる。

鬼車でダウンさせたあとは桂馬打ちでダウン攻撃！

必殺技

虎煌拳。前作と変わりなく使っていける。密着でガードされると反撃を受ける。

飛燕疾風脚。これも前作とほぼ変わらない。強で相手が浮いたあとの追い打ちは、ダメージ重視なら鬼車→桂馬打ちがいい。攻めを継続したいなら、大ジャンプ強キックなどを当ててから裏まわりを狙っていこう。

翔乱脚。弱と強の違いは移動距離。強なら画面の端から端までとどく。しゃがみ弱キック程度なら抜けてつかめる。

猛虎　無頼岩。連続技に組みこめず、対空に使ってもつぶされたり相手のガードが間に合ったりするので、いまいち使えない。ガードさせると相手はガードクラッシュするが、余裕で反撃される。

暫烈拳。やはり前作とほぼ変わらない。連続技専用といった感じだ。

三戦の型。ボタンを押し続けることによってゲージをためることができるが、なかなかたまらないうえにスキが大きいので、今のところ使い道はない？


ゲージが少したまるけどスキだらけ。どーすんのよこれ

超必殺技

覇王至高拳。発生が遅く、連続技にも組みこめないので使いづらい。

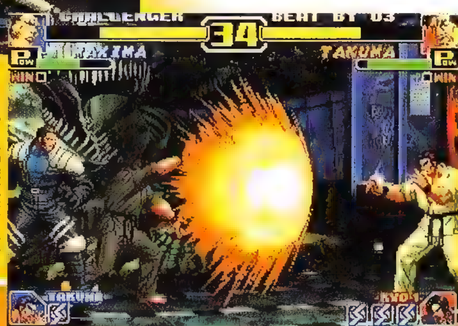
龍虎乱舞。通常版は無敵時間がないが、一応連続技に組みこめる。おもに、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ↓キャンセル鬼車（最速）からと、近距離立ち強パンチ（密着）からつなぐといい。MAX版なら無敵時間があるので対空や割りこみに使っていけるし、通常版よりも楽に連続技に組みこめる。


リバーサルやかわし移動からドッカーン！

真・鬼神撃。一応、裏まわりからの近距離立ち強パンチなどにキャンセルをかければつながる。MAX版は連続技には組みこめないが、出がかりに無敵時間がある。通常版には無敵はない。

ストライカー動作

画面端から出現し、覇王至高拳をぶっぱなす。この時の覇王至高拳は、普通の飛び道具で消されてしまう。出す前にタクマが攻撃を食らうと何もしないで帰ってしまう。タクマは他のキャラと違って飛び道具なので、攻撃的な使い方をしたい（覇王至高拳を盾にしてダッシュから連続技、など）。


ここから臨機応変に攻めよう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
大外刈り（おおそとがり）	→or←+C
一本背負い（いっぽんぜおい）	→or←+D
●特殊技	
鬼車（おにぐるま）	→+A
飛車落とし（ひしゃおとし）	←+A
瓦割り（かわらわり）	→+B
桂馬打ち（けいまうち）	↘+B
●必殺技	
虎煌拳（こおうけん）	↓↘→+AorC
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	↙ため→+BorD
翔乱脚（しょうらんきゃく）	→↘↓↙←+BorD
猛虎　無頼岩（もうこ　ぶらいがん）	↓↙←+AorC
暫烈拳（ざんれつけん）	→←→+AorC
三戦の型（さんちんのかた）	↓↓+AorC（押しっぱなしでパワーゲージアップ）
●超必殺技	
覇王至高拳（はおうしこうけん）	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）	↓↘→↘↓↙←+AorC
真・鬼神撃（しん・きしんげき）	投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorC
◎ストライカー動作	
超必殺・天狗至高拳（ちょうひっさつ・てんぐしこうけん）	画面端から「覇王翔吼拳」で攻撃

レオナ

解析／L.L.terra

いろんなパターンのあるイヤリング爆弾を使いこなせ！



技解析

通常技&特殊技

しゃがみ弱キックは硬直が長くなったため、しゃがみ弱パンチが連続ヒットしない。

近距離立ち強パンチは2段目にもキャンセルがかかるが、連続技を狙うなら、1段目の間合いが離れない近距離立ち強キックの方がよい。

ジャンプ強キックは下方向に判定が強いので、しゃがんでいる相手にも当たりやすい。



ふんわり跳ね返るのでスキは大きめ

必殺技

Xキャリバーは空中技に変更された。ヒットorガードに関わらず後方へ跳ね返り、強の方が跳ね返りが大きい。スキが大きいので多用は禁物。

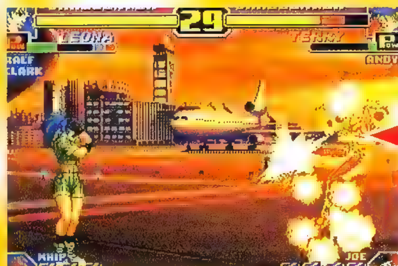
イヤリング爆弾・1は、投げたあとイヤリング爆弾・2のコマンドを入力することで性質が変化する（イヤリング爆弾・1自体は弱or強での変化はない）。弱イヤリング爆弾・2を入力すると、投げたイヤリングが地面に落ちたあとバウンドするので、追いかけて攻めていける。強イヤリング爆弾・2を入力した場合は、イヤリングは画面端まで放物線を描いて飛んでいく。

イヤリング爆弾・2（ハートアタック）は、相手の体に爆弾を付着させる技。近距離立ち強キック（1段目）から連続技になり、そのあとさらに追撃が可能。追撃には、近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルストライクアーチ→キャンセルVスラッシャーがいいだろう。相手につけた爆弾は、一定時間が経過するか、もう一度イヤリング爆弾・2のコマンドを入力すると爆発する（威力大）。しかし、相手の攻撃をガードするか食らうと爆弾は消えてしまう。爆弾が爆発した時に相手が無敵状態（ダウン中、かわし移動中など）になっていると、ダメージはない。

恐ろしいことに、爆弾が付着した状態の相手は、こちらのすべての地上技をまったくガードできなくなる。



ハートアタックの攻撃モーション。黒い残像はレオナの手袋かな？



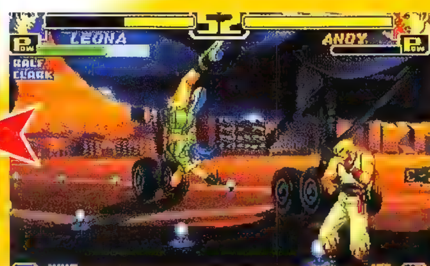
コマンド再入力で爆発！ レオナのポーズもかっこええわ！

超必殺技

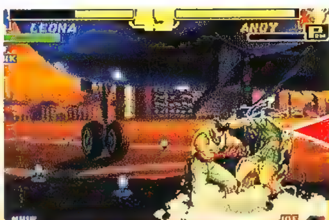
Vスラッシャーは相変わらず無敵時間がない。発生が遅くなったため、強攻撃を少しでも遠い間合いで当ててしまうとキャンセルストライクアーチからつながらなくなる。

リボルスパークも発生が遅くなり、通常版、MAX版ともに無敵時間もほとんどなくなっている。従来通り上段判定の飛び道具を抜けることは可能。

グレイトフルデッドはファイナルブリンガーのような技。通常版、MAX版ともに出がかりに一瞬だけ無敵時間があるが、ガードされたあとのスキが大きいので割りこみには使いにくい。MAX版は、近距離立ち強キック1段目から連続技になる。



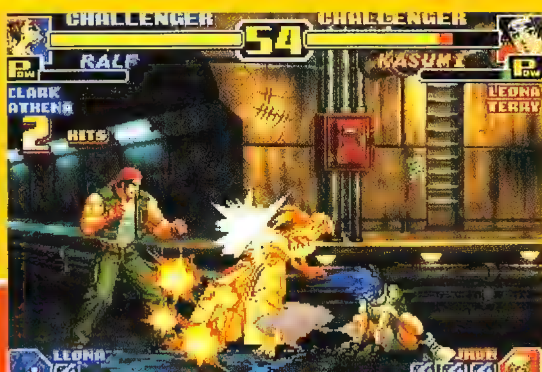
新超必殺技。旧Xキャリバーのようなモーションで上昇し…



そして攻撃。オーラに包まれます。教官のように体力は吸いませんが

ストライカー動作

画面端より突進し、相手に爆弾をセットする。突進中は姿勢が低くなるので、攻撃位置の高い技を回避することができる。



レオナのストライカー動作はなかなか高性能だ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+C
オーデルバックラー	→or←+D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中・投げ間合いで ↑以外+CorD
●特殊技	
ストライクアーチ	→or←+B
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
ボルテックランチャー	←ため→+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD
グライディングバスター	強グランドセイバー後 →+D
Xキャリバー	ジャンプ中 ↓↙←+AorC
イヤリング爆弾・1	↓↙←+BorD
イヤリング爆弾・2(ハートアタック)	←↓↙+BorD（一定時間内に再入力で爆発）
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中 ↓↘→↘↓↙←+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→+AorC
◎ストライカー動作	
キラータッチ	画面端から突進→相手に爆弾をセット



ラルフ

解析／さる様

しゃがみ強パンチはまだまだ頼れるぞ！

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強パンチは相変わらず判定が非常に強く、遠距離立ち強パンチはリーチが非常に長い。しかし、これら2つの技は、今回は技のスピードがかなり遅くなっているので注意。



遅くなったとはいえ、やっぱり強いしゃがみ強パンチ。多用してOK

遠距離立ち弱キックは見た目よりも攻撃判定が広いので、近い間合いで連発するとなかなかいやらしい。

間合いをつめたい時は、早出しの小or中ジャンプふっとばし攻撃が頼れる。

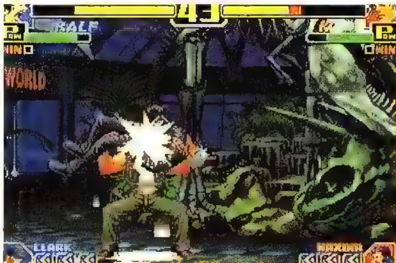


遠距離立ち強パンチ。相手が動きそうなところで出すといい

必殺技

ガトリングアタックは連続技に使いやすいが、相手にしゃがまれるとほとんどのキャラに対して空振りしてしまう。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー（SAB）は、ラルフの必殺技の中でもっとも重要な技。投げ間合いはさほど広くないが、発生は非常に早いので連続技にも組みこめる。



SABは今回も強い。いろいろな場面で活躍してくれるぞ

ラルフキックは、発生はかなり遅いが威力が大きく、弱の終わり際をガードさせればスキはない。しかし、ためている間は他の必殺技や特殊行動ができないので、無理に使わない方がいい。

急降下爆弾パンチは、地上版に関してはこれといった使い道がない？　空中版はある程度の高さで出さないと中段にならないので注意。垂直or後ろジャンプからいきなり出すとけっこう食らってくれるが、スキが大きいので多用はしない方がいい。

ラルフタックルは新技で、走っている最中は相手の飛び道具をかき消すことができる。スキが大きいので使いづらいが、とりあえずけずり量は多い。



ラルフキックは先端を当てよう。画面端だと追撃も狙える

超必殺技

ギャラクティカファントムは、発生は非常に遅いが破壊力が非常に大きいガード不能技。普通に出してもまず当たらないが、相手の起きあがりに重ねるようにすれば少しは当たりやすくなるかも。MAX版では、すべてのモーションに打撃防御判定がつく。



MAX版は攻撃を受けてもひるまない

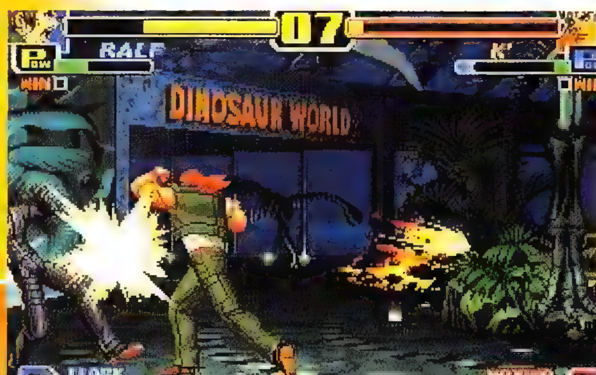
バリバリバルカンパンチは出がかりの無敵時間が長いので緊急回避に使えそうだが、最初のエルボーと裏拳がほとんどのしゃがみ状態のキャラに対して空振りしてしまうので、いまいち使いにくい。近距離で相手の飛び道具をすり抜けてカウンターを狙うか、弱を連続技に使うのがいいだろう。

無敵時間が長いので、飛び道具なんかはわりと余裕で抜けられるぞ

馬乗りバルカンパンチは連続技専用で使おう。

ストライカー動作

急降下爆弾パンチで登場したあと、ギャラクティカファントムでかっとんでいく。スピードがかなり早く、画面端までとどき、ギャラクティカファントムがヒットしたあとには追い打ちができる。と、なかなか性能は高い。



技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	→or←+C
ノーザンライトボム	→or←+D
●必殺技	
ガトリングアタック	←ため→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで ←↙↓↘→+BorD
ラルフキック	BorD一定時間押しっぱなし後に放す
急降下爆弾パンチ（地上）	↓ため↑+AorC
急降下爆弾パンチ（空中）	ジャンプ中↓↘→+AorC
バルカンパンチ	AorC連打
ラルフタックル	→↘↓↙←+BorC
●超必殺技	
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+AorC
◎ストライカー動作	
ギャラクティカファントム	急降下爆弾パンチで着地→「ギャラクティカファントム」で攻撃



クラーク

解析／L.L.terra

強ガトリングの3段目はナパームでキャンセル可能！

技解析

通常技＆特殊技

遠距離立ち強キックは発生が遅くなったため、以前ほどジャンプ防止技として機能しなくなくなった。

遠距離立ち強パンチは正拳突きのようなモーションに変更された。発生は遅めだが、リーチは長く、牽制技として使っていける。

ストンピングは通常の状態だとキャンセルはかからないが、カウンターモード中は超必殺技でのみキャンセルをかけられるようになる。



牽制には、改良された遠距離立ち強パンチを使おう

必殺技

フランケンシュタイナーは、発生は遅いが無敵時間のある投げ技。しかし、前作に比べて弱、強ともに無敵時間が短くなったため、割りこみに使うと相打ちになりやすい。弱スーパーアルゼンチンバックブリーカーのコマンドを入力することよって、弱と強が切り替わる点は前作と同じ。

ガトリングアタック。発生が早いので弱攻撃から連続技になる。弱は2ヒット、強は3ヒットし、移動距離は強の方が長い。ガードされたあとは間合いが離れるのだが、硬直が長いので反撃を受けやすい。また、強の場合は3段目をキャンセルしてナパームストレッチで追い打ちすることができる。

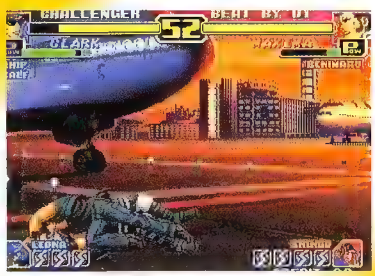


なつかしい技がパワーアップして帰ってきた！　って感じ



アウチ！　相手の出す技によっては、このように相打ちになってしまう

マウントタックルは新必殺技で、移動投げのような技。しかしガード可能で、ガードされるとスキが大きい。弱と強の違いは移動距離だけで、移動モーション中は地面すれすれの足払いを抜けることができる。マウントタックルそのものにはダメージはなく、そのあとの追加技でダメージを与えることができる。3つの追加技の中では、ローリングクレイドルが一番ダメージが大きい。



マウントタックルは、ただマウントポジションを取るだけッス

超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー。近距離立ち強パンチなどをキャンセルして出し、連続技として使っていくのが基本的な使い方だ。通常版、MAX版ともに出がかりに無敵時間があるので、相手の連係の割りこみにも使っていける。

ランニングスリーはガード不能の移動投げ。弱はほとんど無敵時間がないが、強は無敵時間が長く、上半身が無敵となる。しかし、超必殺技の演出でバレやすいので、実戦で活用するのは難しいかも。

ストライカー動作

フラッシングランチャーは空中ふっとばし攻撃のモーションで登場し、そのあと相手をキャッチして投げ飛ばす技。空中ふっとばし攻撃がヒットすれば、投げも連続で入る。

ここでの注意点は、相手を投げる方向は味方の進行方向の逆だということと、投げたあとの追い打ちはできるだけ引きつけてから出すということだ。



このあと、つかんだ相手を持ちあげる動作をするので、それを見てから…



追い打ち！　この場合はVの字斬り。そして、クラークも謎な勝利ポーズ

技コマンド表

●投げ技

- 投げっぱなしジャーマン　➡or⬅＋C
- フィッシャーマンバスター　➡or⬅＋D
- デスレイクドライブ　ジャンプ中・投げ間合いで　⬆以外＋CorD

●特殊技

- ストンピング　➡＋B

●必殺技

- ガトリングアタック　⬅ため➡＋AorC
- スーパーアルゼンチンバックブリーカー　投げ間合いで　⬅↙⬇↘➡＋BorD
- マウントタックル　⬅↙⬇↘➡＋AorC
- クラークリフト　マウントタックル中　⬇⬇＋A
- ローリングクレイドル　マウントタックル中　⬇⬇＋BorD
- スーパーリフト（D・D・T）　マウントタックル中　⬇⬇＋C
- ナパームストレッチ　➡⬇↘＋AorC
- フランケンシュタイナー　投げ間合いで　➡⬇↘＋BorD
- フラッシングエルボー　必殺投げ中　⬇↘➡＋AorC

●超必殺技

- ウルトラアルゼンチンバックブリーカー　投げ間合いで　➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
- ランニングスリー　⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋BorD

◎ストライカー動作

- フラッシングランチャー　一定距離内にいる相手をキャッチして投げ飛ばす



ウィップ

解析／モリスケ

ムチのリーチを活かして牽制しつつ奇襲をかけろ！

技解析

通常技&特殊技

垂直ジャンプ強パンチは通常技の中でもっともリーチが長いので、牽制技に効果的。



このリーチは驚異的。相手の跳びこみはこれで防ぎたい

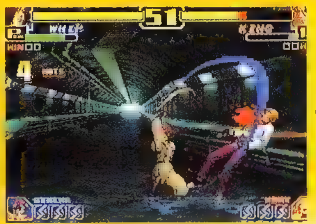
ジャンプ強パンチは裏まわりを狙いやすいうえ、相手の足もとに攻撃を当てるようにするとガード不能となる。

立ちC投げは投げはずしされないので非常に強力。ダウンさせたところにはしゃがみ弱パンチで追撃を狙える。

かわし攻撃はスキが少なく、ガードされでも相手より先に動ける。ヒット時はしゃがみ弱キックへつなげられる。

必殺技

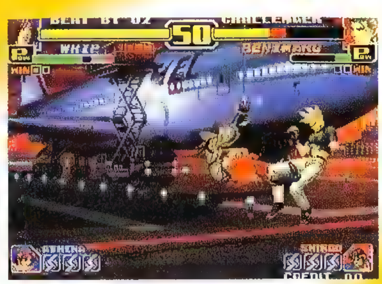
ブーメラン・ショット"コード：SC"は斜め上方向へムチをふるう2段技で、地上の相手にヒットすると相手が浮いたところに2段目が入る。弱よりも強の方が発生が早く、強なら弱攻撃からでも連続ヒットを狙える。



ブーメラン・ショットはおもに連続技用。弱攻撃からつなげられるのがポイント

アサシン・ストライク"コード：BB"はムチを真上にふるって画面外に引っかけ、画面外へ上昇してから蹴りをくり出しつつ降下する。上昇する瞬間には攻撃判定があり、降下する位置は押したボタンによって変化する（AからDの順に、最初にいた位置から遠くなる）が、上昇時の攻撃を当てると降下時の攻撃判定が消滅してしまううえに、着地時のスキが非常に大きく使いにくい。

フック・ショット"コード：風"は上空へムチをふるって画面外に引っかけ、振り子の要領で蹴りをくり出す。小or中ジャンプからは出せず、ジャンプの頂点付近でないと出せないが、着地時にスキはないので、降下中に攻撃されない限り反撃は受けない。また、相手の真上付近で出すと裏まわりを狙うことも可能だ。



フック・ショットは攻撃速度が早いので奇襲として使えるぞ

ストリングス・ショットは基本的には発生の遅い2段の打撃技で、ボタンによって性能が変化する。また、ボタンを押し続けると攻撃を待機できる点も共通だ。

タイプA"コード：優越"は2段目が中段になっている。

タイプB"コード：力"は中段でも下段でもないが、ヒットさせると相手を巻きつけて引き寄せる。ただし、確実な追撃は決められない。

タイプC"コード：勝利"は2段目が下段になっている。タイプD"コード：アメ"は、待機している攻撃をキャンセルできる。



ストリングス・ショットは中段と下段を使い分けよう

デザートイーグルは地上に向けて銃を発砲する。弱と強では攻撃位置が異なり、強の方がより遠くを攻撃する。C投げでダウンを奪ったあとなどに追い打ちとして決められるが、ダメージはゼロなので使わなくても…。

超必殺技

ソニック・スローター"コード：KW"は高速でムチをふるい、連続攻撃を決める。発生が早いので、弱攻撃からでも連続ヒットを狙うことができる。出がかりに無敵時間はあるが、画面が暗転するまで無敵ではないので、リバーサルで出すとつぶされてしまう。空中の相手にヒットさせても全段当たるので、対空に使うといい。MAX版は攻撃回数が増えて威力が上昇し、画面暗転前から無敵。



ソニック・スローターは高性能なので頼りになるぞ

ストライカー動作

ムチを連続で振りまわす。攻撃している時間は長いが、ヒットすると相手がふき飛ぶので追撃は決めにくい。また、ウィップが登場した瞬間にも攻撃判定があり、これがヒットすると、ブーメラン・ショット"コード：SC"に似た攻撃に変化する。

技コマンド表

●投げ技	
アルファ	➡or⬅＋C
ツェット	➡or⬅＋D
●特殊技	
ウィップショット	➡＋A（5回連続入力）
●必殺技	
ブーメラン・ショット"コード：SC"	⬅↙⬇↘➡＋AorC
アサシン・ストライク"コード：BB"	➡⬇↘＋AorBorCorD
フック・ショット"コード：風"	ジャンプ中 ⬇↙⬅＋AorC
ストリングス・ショット	
・タイプA"コード：優越"	➡↘⬇↙⬅＋A（押しっぱなしでため可）
・タイプB"コード：力"	➡↘⬇↙⬅＋B（押しっぱなしでため可）
・タイプC"コード：勝利"	➡↘⬇↙⬅＋C（押しっぱなしでため可）
・タイプD"コード：アメ"	D（ため動作を終了）
デザートイーグル	⬅⬇↙＋AorC（8回目はマガジン取り換え）
●超必殺技	
ソニック・スローター"コード：KW"	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC
◎ストライカー動作	
ヴァルキリーショット	画面端から出現→ムチを振りまわして攻撃



あさみや
麻宮アテナ

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

サイコシュートはサイコボールにまぜて使え！

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち強パンチはリーチが長く、相手の技の出がかりをつぶすといったような使い方ができる。遠距離立ち強キックとリーチがほぼ一緒だが、出の早さはこちらが上。技後のスキもほぼ同じなので、こちらの方を使っていくようにしよう。

ジャンプ弱キックは裏まわりになるので、連続技はここから狙っていくといいぞ。

特殊技の連還腿は2段目にキャンセルがかかる。技が出ると少し浮いた状態になるので、スライディングをよけつつ攻撃といったこともできる。前に移動しながら技を出すので相手の技の出がかりをつぶしていけるが、発生はさほど早くはないのであまり出しすぎないように。

フェニックスボムは、でかいキャラなら跳びこみ攻撃からキャンセルで出せば連続技になる。単発で出しても、キャンセルして必殺技を出すことができるぞ。

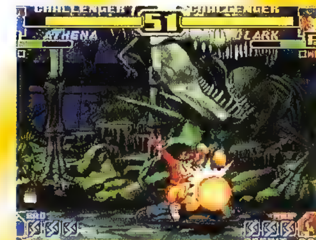


フェニックスボム。今年もやってくれます（何を？）

必殺技

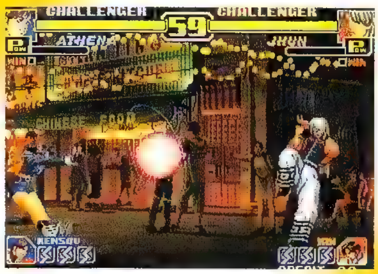
サイコボールアタックは出は早いものの、出したあとのスキが大きい。おもに通常技をキャンセルして連携として使っていく。しかし相手に読まれると、通常技をガードした時点でかわし攻撃で反撃されたり、前かわし後にそのまま投げられたりしてしまう。ちなみに今回も、サイキックテレポートでガード不能になる。

サイコソードの弱は出が早いものの無敵時間がない。強のみ、出がかりに若干の無敵時間がある。対空や、起きあがりに技を重ねられた時の反撃用に使っていこう。



強サイコソード。一応無敵時間あり

新技のサイコシュートは、巨大な球を撃ち、ヒットした相手を大きく浮かせる技。もちろんそこに追い打ちすることも可能。ただ、出がかりと技後の硬直がかなり長く、出そうとするのを見てからでも反撃が間に合ってしまう。



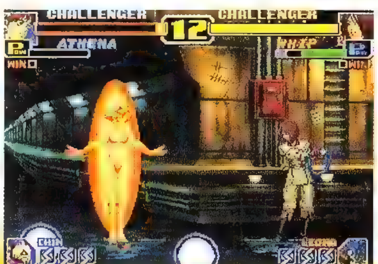
サイコシュート。しかし硬直時間がすごいっす

また、追い打ちするにしても、硬直が邪魔して間合いによっては何もできない。サイコボールアタックとモーションが似ているので、まぜて使っていけばバレにくいだろう。

ちなみに、サイコボールアタック同様、サイキックテレポートでガード不能にさせることができる。その場合、強サイキックテレポートで追いついたところで追い打ちを入れることも可能。

超必殺技

シャイニングクリスタルビットは無敵時間がなく、発生も遅いので対空として使っていくのが難しくなってしまった。またMAX版は今年もランダムで水着になり、その場合は威力が少しアップする。



今年もランダムで水着ゲッチュウ♡ダメージもでかいぞ

フェニックスファングアローはジャンプ攻撃からキャンセルで出せるが、連続技にはならない。画面端で連還腿をキャンセルして出した時には2ヒットだけする（途中で連続ヒットしなくなる）。これに関してはMAX版も同じ。けずり量はスゴイが、ガードされるとこちらが不利。

ストライカー動作

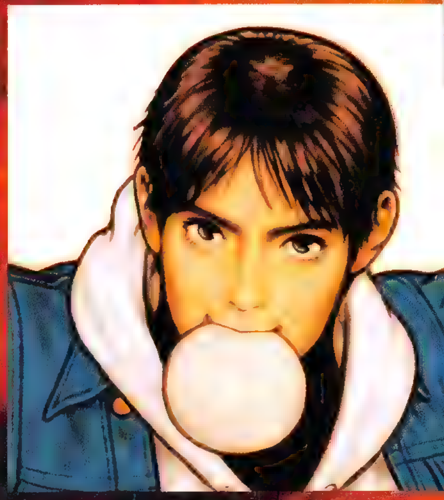
ストライカー動作のサイコヒーリングは回復技。シャイニングクリスタルビットに似ており、オーラ（？）が発生する直前に攻撃判定がある。発生したオーラに触れていれば（ほんの少しだけなら離れていてもおっけえ）、体力が回復する。



サイコヒーリング。体力が満タンの時は発動しないぞ

技コマンド表

●投げ技	
ビットスルー	→or←＋C
サイキックスルー	→or←＋D
サイキックシュート	ジャンプ中・投げ間合いで↑以外＋CorD
●特殊技	
連還腿（れんかんたい）	→＋B
フェニックスボム	ジャンプ中 ↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	↓↙←＋AorC
フェニックスアロー	ジャンプ中 ↓↙←＋BorD
サイキックテレポート	↓↘→＋BorD
サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B
サイコリフレクター	→↘↓↙←＋D
サイコソード	→↓↘＋AorC（空中可）
サイコシュート	←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC（空中可）
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC（空中可）
フェニックスファングアロー	ジャンプ中 ↓↘→↓↘→＋BorD
◎ストライカー動作	
サイコヒーリング	出現地点を基準に一定範囲内で味方キャラの体力を回復



椎拳崇

しいけんすう

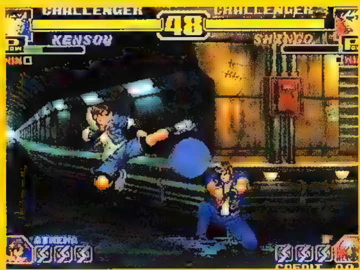
解析／飲み頃ＫＩＮＧ

強力な新技を装備！全体的にスキが小さいぞ！

技解析

通常技&特殊技

特殊技の後旋腿は相変わらず中段判定ではないが、密着で当ててもスキはほとんどなく、打撃による反撃は受けない。離れて出すと、相手キャラによっては空振りしてしまう点も変わりなし。



後旋腿。スキないっすう

必殺技

龍連牙　天龍は打撃防御判定がなくなってしまった。したがって対空として使っていくのは無理。連続技用として使っていこう。

龍顎砕は、弱には無敵時間はなく、強のみ存在する。とはいうものの、その発生時間はかなり短い。判定は強いので、対空として使っていける。なお、地上でヒットした場合、強ではダウンしない。

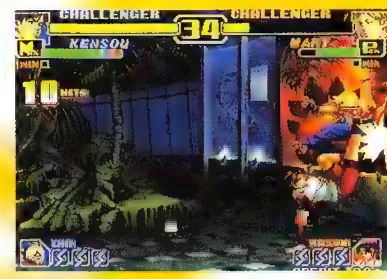


龍連打。ごりごりけずっていける。ヤバすぎ…

龍連打は前作とは性能の異なる必殺技。今回は投げ扱いではなく、打撃技となっている（当たってなくても出る）。強はボタン連打によって最大6ヒットするのは相変わらず。弱、強ともに発生速度が同じばかりか、技を出したあとの硬直が異様に短く、相手がガードした場合、硬直が解けたあとに続けて出すと連続ガードになる。したがって、ゲージがたまっていない時はこのラッシュは回避不可能。ジョンとパオのみ、投げなどで反撃される事もあるが…。龍連打後に近距離立ち強キックキャンセルから出しても連続ガードになってしまう。なお、ヒットして相手が浮いたところに追い打ちが入るのは前作と一緒。

今回の新技である箭疾歩は突進技。初めの手を交差させたところで1ヒット、突進で1ヒットの計2ヒットが連続で当たる。突進スピードはかなり速い。弱より強の方が移動距離が長いが、技の発生が遅く、連続技にならないばかりか技後の硬直がかなり長い。弱は弱攻撃からでも連続技になるうえ、ガードされても間合いが離れる。しゃがみ強キックやしゃがみ強パンチの先端を当ててキャンセルで出した場合、ガードされても反撃は受けない。

これまた新技の穿弓腿。上に向かって足を交互にくり出す2段技で、出だしの手を構えている部分に打撃防御判定がついている（密着で技を重ねられると打撃防御にならない）。



穿弓腿。これくらいで当てればさらに追い打ち可

空中で1段目のみヒットした場合は追い打ちが可能で、再び穿弓腿を入れていくことも可能だ。おもに龍連打のあとから狙っていこう。弱と強で発生速度は同じだが、強の方が攻撃判定が出るのが若干遅め。威力は一緒なので弱を使っていこう。

超必殺技

超龍連拳は新しく加わった超必殺技。龍連打みたいに殴ったあと、乱舞開始。通常14ヒット、MAXで23ヒットする。相手にガードされても間合いが大きく離れるうえ、スキも小さいので反撃を受けない。強攻撃からなら連続技になる。弱の方が強より発生が早いが、無敵時間があるわけではない。



新技の超龍連拳。これもガードされてもスキなし

神龍凄煌裂脚、神龍天舞脚は、ともにMAX版のみ無敵時間が存在する。

ストライカー動作

ストライカー動作の肉まん4Uは、龍爪撃で登場後（攻撃判定あり）、肉まんを出す。この時、ちょっとでも拳崇の正面にいれば、肉まんもらって体力回復。そうでなければ、自分（拳崇）が食べてとっとと撤収。回復量はごく微量だが、ピンチになった時に使えばそこそこの効果はある。



肉まん4U。食われてびる拳崇

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
寸打（すんだ）	→or←＋C
巴投げ（ともえなげ）	→or←＋D
●特殊技	
虎撲手（こぼくしゅ）	→＋A
後旋腿（こうせんたい）	→＋B
●必殺技	
龍連牙　地龍（りゅうれんが　ちりゅう）	←↙↓↘→＋A
龍連牙　天龍（りゅうれんが　てんりゅう）	←↙↓↘→＋C
龍顎砕（りゅうがくさい）	←↓↙＋BorD
龍連打（りゅうれんだ）	→↓↘＋AorC
箭疾歩（せんしっぽ）	↓↙←＋AorC
穿弓腿（せんきゅうたい）	↓↘→＋BorD
龍爪撃（りゅうそうげき）　ジャンプ中	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚（しんりゅうせいおうれっきゃく）	↓↘→↘↓↙←＋B
神龍天舞脚（しんりゅうてんぶきゃく）	↓↘→↘↓↙←＋D
超龍連拳（ちょうりゅうれんけん）	↓↘→↓↘→＋AorC

◎ストライカー動作

肉まん４Ｕ

着地地点を基準に一定範囲内で味方キャラの体力を回復



鎮元斎

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

酒を飲め！炎を吐け！ファイヤーーー!!

技解析

通常技&特殊技

今回は近距離&遠距離立ち弱キックにキャンセルがかからなくなってしまった。しゃがみ弱キックからの目押しは近距離立ち弱パンチで代用していくようにしよう。

ジャンプ強パンチは2段技。裏まわりを狙えるし、昇りで出せば中段判定になるといういやらしさだ。

しゃがみ攻撃は、強パンチ以外でアテナやキングなどの跳び道具を抜けることが可能（弱攻撃は連打でもよし）。



こんな感じで連打してるだけで抜けちゃう

必殺技

瓢箪撃は、近距離立ち強パンチからキャンセルで出した場合、画面端近くでないと強の2段目が空振りしてしまい、連続ヒットさせることができなくなってしまった。

柳燐蓬莱の弱は、攻撃判定が発生するまでは打撃防御判定がついているため、対空や、相手の地上技を押さえつつ攻撃といったことが可能。強は相変わらず連続技専用。

酔杯靠は酒を飲む。飲んだあとは、酔杯靠が噴炎口に、柳燐蓬莱が轟炎招来・改へと変化する（1回のみ）。モーションの途中で止められた場合は無効。この酒を飲むモーションのところに攻撃判定があり、一応連続技に組みこむことができるが、ヒットさせても反撃を受けるという悲しさ。相手との間合いがよほど離れているか、相手がダウンした時にでも使ってみる？

噴炎口の弱は斜め上に炎を1回、強では2回吐く。1回ヒットすると燃えてダウンしてしまうため、2発目が続けてヒットするということはなし。一応出が早いので、対空技として使っていけなくもない。その場合、多少早出しの必要あり。おもに連続技用として使おう。ちなみに相手にしゃがまれていると、ほとんどのキャラに当たらない。

轟炎招来・改の弱は、全段連続ヒットするが連続技にはならず。強に関しては技の途中でガードされてしまう。ただし、画面端で少し間合いをあけて出した時は最後までヒットする。

酔管巻翁は弱で下半身が、強で上半身が無敵になるのは相変わらず。また、ABCD同時押しでキャンセルがかかるのも同じ。今回も、近距離立ち強パンチ→キャンセル酔管巻翁→ABCDキャンセル遠距離立ち弱パンチが連続ヒットする。

蝶襲鯥魚は弱攻撃からでも連続技に組みこむことが可能。



酔杯靠でぐびっと飲むと…



噴炎口で火を出せる

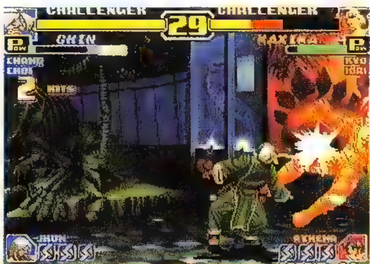


轟炎招来・改がずべべべべっと出る

超必殺技

轟欄炎炮は発生が遅くなったため、画面端でしか連続技に組みこめなくなった。MAX版は発生が早いので、弱攻撃からでも連続技になる。

轟炎招来は相変わらずの技。連続技に組みこむのはまず無理。MAX版は出だしにためのモーションが入り、そこがスキとなって反撃確定。



轟欄炎炮。画面端限定で連続技になる

ストライカー動作

ストライカー動作の蓬莱楽宴は、画面端から現れたあと、相手を探すような動きをする。この時に相手に触れるか、一定時間経過すると柳燐蓬莱発射。この最中に追い打ちが可能。



蓬莱楽宴。追い打ち可なの

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	➡or⬅＋C
逆脚投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲	➡＋A
●必殺技	
瓢箪撃	⬇↙⬅＋AorC
柳燐蓬莱	➡⬇↘＋AorC（「酔杯靠」後は「轟炎招来・改」へ変化）
回転的空突拳	・⬅↙⬇↘➡＋BorD ・酔管巻翁中　➡＋BorD ・望月酔中　➡＋BorD
酔管巻翁	⬇⬇＋AorC
蝶襲鯥魚	酔管巻翁中　➡＋AorC
望月酔	⬇⬇＋BorD
龍蛇反蹦	望月酔中　⬆＋B
鯉魚反蹦	望月酔中　⬆＋D
酔杯靠	⬇↘➡＋AorC
噴炎口	酔杯靠後　⬇↘➡＋AorC
轟炎招来・改	酔杯靠後　➡⬇↘＋AorC
●超必殺技	
轟欄炎炮	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
轟炎招来	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
◎ストライカー動作	
蓬莱樂宴	画面端から出現→範囲内の敵を攻撃する



包（パオ）

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

各種ＰＢＡとＰＢＣで相手を狙い撃ち！

必殺技

サイコボールアタック（弾攻撃。以下『ＰＢＡ』）フロントは球を真横に飛ばす。通常技からキャンセルをかけての連係として使っていくと、通常技をガード後、前かわしで球をよけつつ反撃されてしまう。

ライズは真上に球を出す。対空として使っていくにはやや難があるが、牽制や相手の跳びこみ防止用として、たまに出していくと効果的。

リフレクトは飛び道具を跳ね返す。前にくり出しているが、実は体の部分まで攻撃判定がある。

エアフロントは空中で真横に球を出す。バックステップから出せば、反撃を受けづらくできる。

サイコボールクラッシュ（本体攻撃。以下『ＰＢＣ』）フロントは自分が真横に突っこんでいく技。技後に足でブレーキをかけるモーションが出るため、反撃確定。連続技用として使っていこう。

リフレクトは飛び道具を跳ね返しつつ真横に突進していく技。

エアフロントは空中で真横に突進。ガードされても間合いが離れるうえ、スキが少ない。ジャンプの昇りやバックステップ中に出すと強い。



ＰＢＡライズ。跳びこみ防止に出していこう



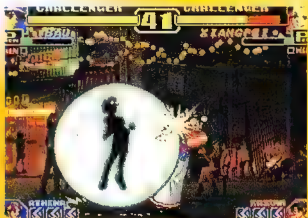
ＰＢＣエアフロント。スキは少なめだぞ

超必殺技

ＰＢＡ　ＭＡＸは巨大な球を飛ばす技。発生こそ遅いものの、しばらくためているうえに、出のモーションがＰＢＡフロントに似ており、相手が勘違いして突っこんでくる場合もある。ＭＡＸ版はさらに球がでかくなる。

ＤＸは小さな球を飛ばし、相手に当たると爆発。通常6ヒット、ＭＡＸ版で15ヒットし、ヒット中に他の技で追い打ちが可能。ためて発射するまでの時間が異様に長いのがネック。

ＰＢＣ　ＳＰは、無敵時間は多少あるものの攻撃判定の発生が遅く、早めに出さないと相手が着地してから技が出るので、対空として使っていくのは難しい。また、出したあとに疲れてへたりこんでしまうので、そこがスキとなって反撃確定。



ＰＢＣ　ＳＰ。目が光ってるんですけど…こえぇ

ストライカー動作

ＰＢＡ　ＭＡＸ～Ｓｔｒｉｋｅｒ　ＭＩＸ～は突進で1ヒットし、そのあと巨大な球を飛ばす（連続ヒットはしない）。相手の飛び道具を相殺できる。球がヒットしたあとの追い打ちは不可。



ＰＢＡ　ＭＡＸ～Ｓｔｒｉｋｅｒ　ＭＩＸ～。跳び道具と相殺するぞ

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強パンチは判定がそこそこ強く、対空にも連続技にも使っていける。

ふっとばし攻撃はキャンセルがかからないが、対空技として使える。ただ、小ジャンプ攻撃には弱いので、しゃがみ強パンチと使い分けよう。

旋壁蹴は中段技。出が遅いため、通常技キャンセルでも連続ヒットにならず、中段判定のまま。おもにしゃがみ強パンチキャンセルから出していこう。

閃翔蹴は高く跳びあがり、近くにいれば相手の裏にまわりこんで蹴りをくり出す。当然裏まわりも狙っていけるぞ。ヒットさせれば地上技へと連続ヒットし、ガードされてもこちらが有利。ただし、マキシマやチャンなどのでかいキャラに対しては連続ヒットせず、ガードされたらこちらが不利になる。

裏滑蹴はダウンを奪うことができる。近距離立ち強パンチやしゃがみ強パンチから連続技になるうえ、リーチはしゃがみ強キックより長め。発生が遅いので、単発で出していく時は間合いに気をつけて出していこう。



閃翔蹴。ここからの連続技がいかす

技コマンド表

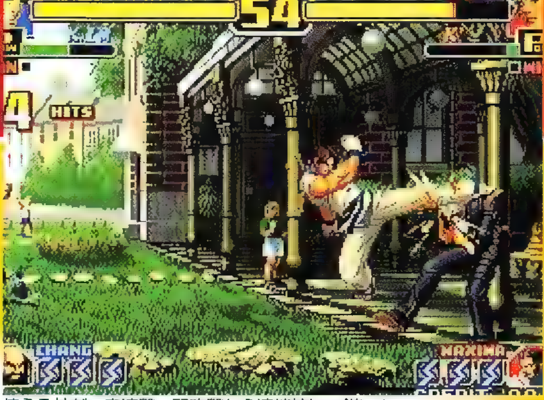
●投げ技	
幻影頭技	➡or⬅＋C
クリティカルスロウ	➡or⬅＋D
●特殊技	
革裂	➡＋A
旋壁蹴	➡＋B
閃翔蹴	↘＋B
裏滑蹴	↘＋D
双掌　ジャンプ中	⬇＋A
挽蛇　ジャンプ中	⬇＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	
・フロント	⬇↙⬅＋A
・ライズ	⬇↘➡＋A
・バウンド	⬇↘➡＋B
・リフレクト	⬇↙⬅＋B
・エアフロント　ジャンプ中	⬇↙⬅＋A
・エアバウンド　ジャンプ中	⬇↘➡＋B
サイコボールクラッシュ	
・フロント	⬇↙⬅＋C
・ライズ	⬇↘➡＋C
・バウンド	⬇↘➡＋D
・リフレクト	⬇↙⬅＋D
・エアフロント　ジャンプ中	⬇↙⬅＋C
・エアバウンド　ジャンプ中	⬇↘➡＋D
●超必殺技	
サイコボールアタック	
・MAX	⬇↙⬅⬇↙⬅＋AorC
・DX	➡⬅↙⬇↘➡＋BorD
サイコボールクラッシュＳＰ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋BorD
◎ストライカー動作	
サイコボールアタックＭＡＸ～Striker MIX～	画面端から「サイコボールアタックＭＡＸ」で攻撃



キム・カッファン

解析／ＩＬＰ−ケンちゃん

空連撃の1段目キャンセルで鳳凰脚へつなぐのだ!



使える技だ、空連撃。弱攻撃から連続技に。鋭い！

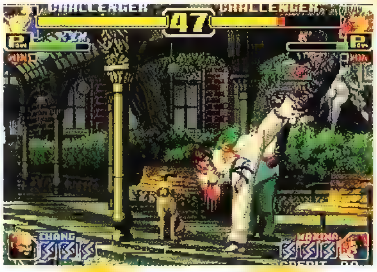
技解析

通常技&特殊技

新特殊技の空連撃はかなり使い勝手がいい。弱攻撃から連続技に組みむことができ、ガードされてもそのあとの状況は五分になる。

この技は1段目にしかキャンセルがかからないので、慣れるまではキャンセルで出すのは少々難しいだろう。ヒット後は鳳凰脚につなげるのがベスト。

しゃがみ強パンチは前作よりかなり使いやすくなった。発生が早くなり、上方向への判定が強いので、対空技としてそこそこ使い勝手がいい。



鋭くなったしゃがみ強パンチ。いいセンスしてるよ

必殺技

半月斬の性能は今までとあまり変わらないが、カウンターモード中はスーパーキャンセルをすることができる。空中でヒットしている時にしかキャンセルがかからないので、空中鳳凰脚でしかキャンセルすることができない。強攻撃から連続技に組みこんで使っていける。





カウンターモードでは、半月斬をキャンセルして…

空中鳳凰脚にいける。チャンスがあれば狙っていこう

飛燕斬は、弱攻撃から連続技に組みこむことができる。空砂塵がなくなってしまったので、非常に重宝する技となった。出がかりに無敵時間があり、リバーサルや対空にも使っていける。弱と強で無敵時間はあまり変わらず、強は2ヒットしないと相手をダウンさせることができないので、基本的には弱を使っていこう。

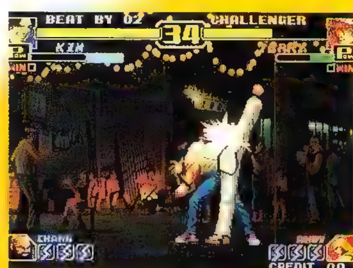
覇気脚はほとんど前作と性能が一緒。鳳凰脚でキャンセルすることができ、ゲージがない時に鳳凰脚コマンドを入力すると、スキを消すことができる。強攻撃から連続技に組みこむことができるぞ。

飛翔脚は、空中からの突進技。弱と強の違いは下降の角度だけで、弱の方が鋭い角度で下降する。下方向への判定が強いので、対空技で落とされることはあまりない。ガードされてもこちらが先に動けるようになるので積極的に使っていってOK。ちなみにスーパーキャンセルできるぞ。

超必殺技

鳳凰脚は無敵時間があまりないので、連続技専用として使っていこう。今回も空中で出すことが可能なので、空連撃の1段目をキャンセルして連続技に組みこむのが有効な使い方だ。頼っていけるぞ。

鳳凰飛天脚は新超必殺技。出がかりに無敵時間がある。強攻撃から連続技に組みこむことができ、威力もそこそこ大きいので、けっこう使い勝手はいいだろう。



新技鳳凰飛天脚は対空に使えないことはないが、2段目が空振りしてしまう

ストライカー動作

ストライカー動作の飛昇脚は、画面端からジャンプしてきて相手に飛翔脚を決め、空中に浮かせることができる。空中に浮かせたあとは、単発技や地上に引きこむ乱舞系の必殺技で追い打ちするといい。

ただ、必ず画面の中央に飛んでくるので、非常に狙いがつけづらい。このあと、浮いている相手に追い打ちできるぞ



技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし（くびきめおとし）	➡or⬅＋C
殺脚投げ（さっきゃくなげ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
空連撃（くうれんげき）	➡＋A
ねりチャギ	➡＋B
●必殺技	
半月斬（はんげつざん）	⬇↙⬅＋BorD
飛燕斬（ひえんざん） ・⬇ため⬆＋BorD ・強飛燕斬～追加入力 ⬇＋D	
流星落（りゅうせいらく）	⬅ため➡＋BorD
飛翔脚（ひしょうきゃく） ジャンプ中	⬇↘➡＋BorD
覇気脚（はききゃく）	⬇⬇＋BorD
●超必殺技	
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	⬇↙⬅↙➡＋BorD
鳳凰飛天脚（ほうおうひてんきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
飛昇脚（ひしょうきゃく） 上空より突進　相手を垂直に打ち上げる	



チャン・コーハン

解析／ＩＬＰーケンちゃん

鉄球太鼓打ちは当て身3回で大ダメージの反撃が発動！

技解析

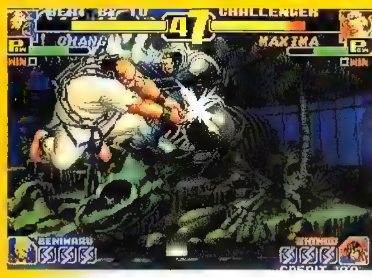
通常技&特殊技

遠距離立ち弱パンチは小、中ジャンプつぶしの牽制技として使っていこう。リーチが長く、威力も弱攻撃にしては大きいので、非常に使える牽制技だ。



今年もコレで牽制だ。小ジャンプつぶしい

空中ふっとばし攻撃は少々攻撃判定が弱くなったが、空対空技として非常に重宝する。相手が跳びこんできたのを見てから、後ろジャンプをして出すと効果的だろう。



強いジャンプCD。またまた頼ってもいい

ひき逃げはスライディング系の技。基本的には奇襲に使っていこう。今回は通常技をキャンセルして出しても下段判定のままなので、前作よりもヒットしやすくなった。ガードされた時のスキは大きいので、注意して使おう。

必殺技

鉄球大回転は発生が早いので、弱攻撃から連続技に組みこむことができる。ABCD同時押しで強制停止できるのは前作と同じ。鉄球大回転がヒットした瞬間に停止させると、そのあとの状況は自分が有利になるので、これを利用して攻めるといいだろう。

鉄球粉砕撃は、鉄球を振りかぶっているモーションに打撃防御判定がついている。強は発生があまりにも遅いので、弱を中間～遠距離で使っていこう。カウンターモード中は、この技をキャンセルして超必殺技を出せるぞ。

新必殺技の鉄球太鼓打ちは当て身技。鼻をほじっている時に上半身に攻撃を受けると反撃する。当て身成功2回目までは反撃によるダメージはないが、3回目はくしゃみをして反撃し、相手にダメージを与える。ラウンドが終了すると回数はリセットされる。

大破壊投げは間合いの広い投げ技。発生が早いので連続技に組みこみやすく、使い勝手がいい。ただし、空振りモーションのスキが大きいので、気をつけて使っていこう。



3回目にはこの大ダメージ！狙ってみる？



1、2回目は全然ダメージがないが…

超必殺技

鉄球大暴走は出がかりに無敵時間のある乱舞技。発生が遅いので、連続技には組みこむことができない。無敵時間を利用してリバーサルなどに使うといい。

鉄球大圧殺は、技の初めに非常に長い無敵時間がある。しかし発生が遅いので、リバーサルに使うのは少々難しい。弱と強の違いは、弱はその場から跳び、強は少し前進してから跳ぶ。MAX版は落下時に地震を起こし、下段判定の攻撃をするぞ。

鉄球大撲殺はチャンにしては発生の早い技だが、それでも連続技に組みこめない。無敵時間もあまりないので、使いどころは難しいだろう。



新超必殺技の鉄球大撲殺。ぶっ殺すじょー！

ストライカー動作

ストライカー動作の鉄球大降臨は、画面端から跳んできて相手にボディプレスをする技。ストライカー動作にしては威力が大きく、持続時間が長いので非常に使いやすい。だが、ヒット後に追い打ちはできないぞ。



相手を押しつぶしてしまえー！いけっ、チャン・コーハン

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	→or←＋C
鎖締め	→or←＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球粉砕撃	←ため→＋AorC
鉄球大回転	AorC連打
大破壊投げ	投げ間合いで →↘↓↙←→＋AorC
鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AorC
鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→＋BorD
◎ストライカー動作	
鉄球大降臨	画面端で相手を鉄球で潰す



チョイ・ボンゲ

解析／DSP－たろりん

骸突きを当てたあとは通常版鳳凰脚が確定！



今回は方向転換を含めて3回までしか攻撃が出せなくなった

技解析

通常技&特殊技

ジャンプ強パンチは3段技で、非常に裏まわりが狙いやすい。しかし、今回は1段目にしかキャンセルがかからなくなった。

遠距離立ち弱パンチは近距離でのかためにに最適。立ち弱キックは近距離、遠距離ともにキャンセルがかかるので、連続技や連係に組みこもう。

骸突きは、ガードさせるとバイ～ンと相手のガードが弾ける。で、鳳凰脚が確定。強すぎ



必ずガードクラッシュが発生する。キャンセルもかかり、ヒット、ガードを問わずに鳳凰脚（通常版）が確定。

通り魔蹴りは前進しながら相手を攻撃する。ガードされても有利になり、ヒット時は発生の早い技につながる。

必殺技

竜巻疾風斬…画面端で、弱攻撃からの連続技に使う。画面中央では当てても反撃を受けてしまうぞ。

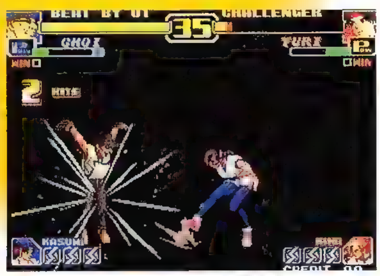
飛翔空裂斬…ジャンプして壁に飛びついたあと、ターンして突進する技。弱は斜め下に、強は真横に突進する。出す時にレバーを斜め方向に入力することで、どちらに跳ぶかを決定できる。また、レバー＋ボタンにより方向転換（追加攻撃）ができるのだが、今回は2回までとなった。

空中でヒットした場合は全段ヒットし、画面端ならばさらに竜巻疾風斬などで追い打ちすることができる。

旋風飛猿刺突…地上から飛翔空裂斬のように突進する技。これも方向転換は2回までとなってしまった。斜め下に方向転換して相手の足もとを攻撃すると、ヒットすれば有利、ガードされてもほぼ五分の状況になる。

飛翔脚…ジャンプ強パンチからつながりにくくなった。着地時のスキはあるが、攻撃判定の最後の部分が相手の足もとに当たれば、ガードされても弱で有利、強でほぼ五分になる（最後の部分が抜けるとヒットしても反撃される）。

空中でヒットした場合、ジャンプ攻撃などで追撃可能。



通常版のみ連続技に組みこめる。当然、弱攻撃からでも入るぞ

超必殺技

真！超絶竜巻真空斬…発生が遅く、スキも大きいので、これといった使い道はない。

鳳凰脚…通常版の発生の早さは相変わらず。弱攻撃からでも連続技になるし、通り魔蹴りからのノーキャンセル連続技も健在。骸突きキャンセルで出すのも強烈。ただし、カウンターモードでは発生が大幅に遅くなり、まったく連続技に組みこめなくなる。

MAX版も発生が非常に遅く、連続技には組みこめない。出がかりのモーションは足もとが無敵なので、参考まで。

真！超絶輪回転突刃…空中から出す多段突進技。通常版は弱で真下に、強で斜め下に突進。ジャンプ攻撃からキャンセルで出しても基本的にはつながらないが、ガードされても間合いが離れるので反撃は受けにくい。ちなみに、強で出すと裏まわりを狙えるが、間合いが離れなくなるため反撃を受ける。

カウンターモードでは竜巻疾風斬や飛翔脚をスーパーキャンセルすることで連続技に組みこむことができる。

MAX版は弱、強の区別なく斜めに突進する。通常版と違い、最後の1段でダウンを奪えるので、裏まわりで当てても反撃を受けないぞ。



竜巻疾風斬をスーパーキャンセルしたところ。決める機会は…？



こんな感じで裏まわり。MAX版ならダウンを奪えるのでリスクはない

ストライカー動作

挑発。相手のパワーゲージを少し減らす効果がある。この間に相手が近づいてくると竜巻疾風斬に変化する。

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し（ずじょうざし）	→or←＋C
下血突き（げけつつき）	→or←＋D
●特殊技	
骸突き（むくろつき）	→or←＋A
通り魔蹴り（とおりまげり）	→or←＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬（たつまきしっぷうざん）	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬（ひしょうくうれつざん）	↓ため↑＋BorD
旋風飛猿刺突（せんぷうひえんしとつ）	←ため→＋AorC
回転飛猿斬（かいてんひえんざん）	↓↙←＋AorC
奇襲飛猿突き（きしゅうひえんづき）	回転飛猿斬中　AorC
飛翔脚（ひしょうきゃく）	ジャンプ中　↓↘→＋BorD
●超必殺技	
真！超絶竜巻真空斬（しん　ちょうぜつたつまきしんくうざん）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	↓↘→↘↓↙←＋BorD
真！超絶輪回転突刃（しん　ちょうぜつりんかいてんとっぱ）	ジャンプ中　↓↘→↓↘→＋AorC
◎ストライカー動作	
挑発三昧（ちょうはつざんまい）	相手のパワーゲージを減少させる／相手が間合い内にいれば攻撃に変化



ジョン・フーン

解析／DSP－たろりん

超テクニカルキャラ！ 2つの構えを使いこなせ!!

技解析

通常技&特殊技

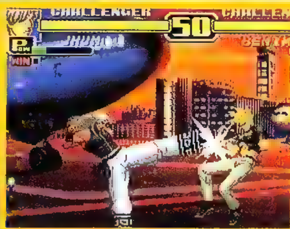
しゃがみ弱キックは連打がきき、近距離での牽制や連続技の始動に使える。

ふっとばし攻撃はキャンセルはかからないが、発生が非常に早く判定も強いため、ジャンプ防止を兼ねた牽制技として使える。スキも小さい。

遠距離立ち強キックは足もとの食らい判定が小さくなるため、相手のしゃがみキックなどを一方的につぶすことができる。

猟虎撃は発生の早い蹴り技。弱攻撃から連続技になる。出したあとにBボタンを押し続けると、猟虎陣へ移行する。

流滝蹴は下方向に判定の強い踏みつけ攻撃で、相手に当てると跳ね返る（再びジャンプ攻撃を出せる）。しゃがみガード可能。残念ながら空中ヒット時は追撃が入る。



地上での差し合いに強く、ジャンプ防止にもなる。適度にばらまけ

必殺技

ジョンの必殺技は、弱で出したあとにボタンを押しっぱなしにするこで、Aボタンなら狙鷲陣に、Bボタンなら猟虎陣に移行することができる。ボタンを放していても、モーションの最後に一瞬それぞれの構えを取ってしまうので注意しよう（＝スキ）。

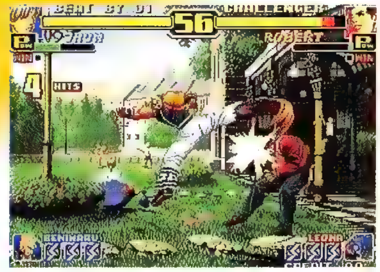
満月斬…一回転しながら、多段ヒットする蹴りをくり出す技。強攻撃から連続技に組みこめるが、スキは特大。

排気撃…回転して足もとに衝撃波を発生させる技で、相手をよろけさせる効果がある。発生が遅いのが難点。

空砂塵…強を弱攻撃からの連続技に使う。

次に、2種の特殊構えの解説に入ろう。これらの構えはボタン押しっぱなしで維持することができ、押すボタンを切り替えることでもう一方の構えに移行できる。ボタンを放すと通常状態に戻るが、戻る瞬間にスキが生じる。

構えを取っている間は、ガード、ジャンプ、かわし動作や、他の必殺技を使うことはできないので覚えておこう。



屈弱K×1～3（間合いによって調整）→屈弱Pからつなごう

①狙鷲陣…この構えから出す技は、どれもスキが少ないのが特徴。また、太極破以外は飛び道具のような扱いになっており、画面端で当てれば間合いが離れない（ただし、飛び道具は消せない）。

鷲爪脚（⬆＋C）…発生＝早い。上への判定が大きく、早めに出せば対空になる。空中ヒット時はダウン回避不可。

鷲爪脚（C）…発生＝遅い。リーチが長い。ヒットすれば大幅に有利になり、⬆＋Cなどが連続ヒットする。

太極破…発生＝早い。ガードさせると必ずガードクラッシュが発生する（確定する追撃はない）。飛び道具を消す効果も持っている。

切り替え攻撃は、蹴りを出しながら猟虎陣に移行する動作。出がかりに打撃防御判定があるが、性能はイマイチ。

②猟虎陣…こちらは中段技と下段技があり、どちらかといえば攻撃的な構えになる。ただし、それぞれの技のスキは大きい。

飛虎撃…中段技で、発生は早め。上方向への攻撃判定が大きいので、相手がジャンプしたところに当たることも期待できる。

猛虎撃…下段技。ヒットすると相手は高く浮き、空砂塵や飛虎撃などで追撃可能。

襲虎撃…下段のスライディング。ヒットしてもダウンは奪えないが、先端を当てれば反撃は受けにくいので、遠距離からの接近手段に使える。

太極避…全身無敵の避け動作。終わり際にスキあり。

切り替え攻撃…宙返りキックを出しながら狙鷲陣に移行する。発生が早いうえ、打撃防御判定がついている。



画面端に追いこんだら狙鷲陣を使い、蹴りを連射。強烈な戦法だ

超必殺技

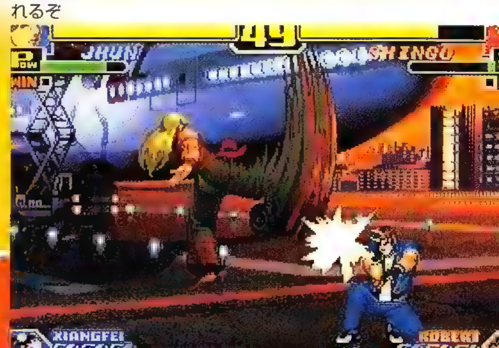
鳳凰裂爪脚…無敵時間はないが、強攻撃から連続技になるぞ。カウンターモード中は満月斬からつながる。

鳳凰天舞脚…空中から斜め下に高速で突進する技。弱と強で角度が変化する（強の方が角度が浅い）。流滝蹴から連続技になる。

ストライカー動作

出現直後に相手に触れると空砂塵で攻撃。相手が遠くにいると飛虎撃（中段）。

猟虎陣は起き攻めに使うといい。簡単に2択を仕かけられるぞ



技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
反動撃（はんどうげき）	➡or⬅＋C
回旋風（かいせんぷう）	➡or⬅＋D
●特殊技	
猟虎撃（りょうこげき）	➡＋B（B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）
流滝蹴（りゅうろうしゅう）	ジャンプ中 ⬇＋B
●必殺技	
満月斬（まんげつざん）	⬇↙⬅＋BorD（弱満月斬～B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）
排気撃（はいきげき）	⬇↙⬅＋AorC（弱排気撃～A押しっぱなしで「狙鷲陣」へ移行）
空砂塵（くうさじん）	⬇ため⬆＋AorC（弱空砂塵～A押しっぱなしで「狙鷲陣」へ移行）
狙鷲陣（そしゅうじん）	⬇⬇＋A
鷲爪脚（しゅうそうきゃく）	狙鷲陣中 ⬆＋C
鷲爪脚（しゅうそうきゃく）	狙鷲陣中 C
太極破（たいきょくは）	狙鷲陣中 D
切り替え攻撃（狙鷲陣→猟虎陣）（き か こうげき）	狙鷲陣中 ➡＋B（B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）
切り替え動作（き か どうさ）	A→B（狙鷲陣→猟虎陣） B→A（猟虎陣→狙鷲陣）
猟虎陣（りょうこじん）	⬇⬇＋B
飛虎撃（ひこげき）	猟虎陣中 ⬆＋C
猛虎撃（もうこげき）	猟虎陣中 C
襲虎撃（しゅうこげき）	猟虎陣中 ⬇＋C
太極避（たいきょくひ）	猟虎陣中 D
切り替え攻撃（猟虎陣→狙鷲陣）（き か こうげき）	猟虎陣中 ➡＋A（A押しっぱなしで「狙鷲陣」へ移行）
●超必殺技	
鳳凰裂爪脚（ほうおうれっそうきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
鳳凰天舞脚（ほうおうてんぶきゃく）	ジャンプ中 ⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
伏虎襲撃（ふっこしゅうげき）	相手の状況によって変化



キング

解析／ヒデ本条

比較的性能のいい技が多い 効果的に使っていこう！

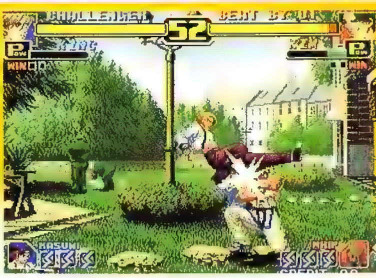
技解析

通常技&特殊技

スライディングキックは姿勢が低くなるので、相手の牽制技をくぐりながら攻撃することができる。先端を当てるように出していこう。

トラップキックは小さく跳びあがってかかと落としをくり出す中段技。ガードされても反撃は受けず、ヒットさせれば若干こちらが先に動けるようになる。

遠距離立ち強キックはリーチが長く、判定も強いので牽制技として使っていける。



移動距離の長い中段技。スライディングと使い分けよう

必殺技

ベノムストライクは鋭い蹴りから気のかたまりを撃ち出す飛び道具。画面の半分ほど進んだところで消えてしまうが、スキが少なく強攻撃から連続技にすることができる。

ダブルストライクはベノムストライクを2連発する技。画面端まで飛んでいくが、その分出したあとのスキはかなり大きい。強攻撃から連続技にすることができる。



コマンドが簡単になり、かなり出しやすくなったぞ

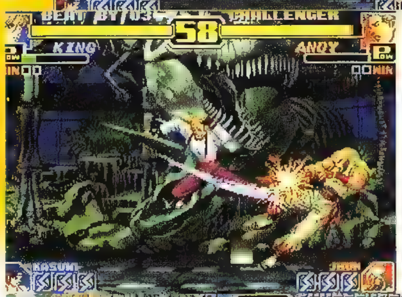
サプライズローズは膝蹴りをくり出したあと、そのまま跳びあがって下降しながら蹴りをくり出す技。技の終わり際をガードさせればそのあとの状況は五分なので、反撃を受けることはない。近距離立ち弱キックから連続技になり、画面端で弱が全段ヒットした場合は浮いた相手に追い打ちをかけることができる。



下降中の攻撃判定はかなり強い。中間距離からの移動手段として使うといい

トラップショットは連続用の技といっていい。近距離弱攻撃から連続技にすることができる。ガードされると長い硬直時間が待っているが、間合いが大きく離れるので反撃は受けにくい。

ミラージュキックは素早く相手に近づいて4発の蹴りをくり出す技。近距離弱攻撃から連続技になるが、スキが大きいのでガードされると反撃を受けやすい。2段目と3段目がスーパーキャンセルに対応しているので。カウンターモード中は、ここからサイレントフラッシュにつなぐことができるぞ。



なつかしい技が復活。横への突進力はかなりのものがある

トルネードキック'95は、小さく跳びあがり強烈な蹴りを2発くり出す突進技。発生が早く、弱攻撃から連続技にすることができるが、ガードされてしまうと発生の早い技で反撃されてしまう。

トルネードキックは無敵時間がないうえに判定も弱く、対空技としては使えない。連続技用の技。

ミラージュダンスは投げ間合いで出すことができる打撃コマンド投げ。出がかりに無敵時間があり、近距離弱攻撃からでも連続技になるというかなり高性能な技だ。2段目がスーパーキャンセルに対応しているので、カウンターモード中はサイレントフラッシュへつないでいこう。



出がかりに一瞬無敵時間がある。間合いも広いので使いやすいぞ

超必殺技

イリュージョンダンスは突進乱舞技。出がかりに無敵時間があるものの、攻撃判定の発生があまりにも遅いのでまずヒットしない。ガードされた場合は反撃確定。

サイレントフラッシュ。近距離立ち強キックの1段目から連続技にすることができる。長い無敵時間があるものの、対空技としては使えない。連係への割りこみやリバーサルで使っていきたいが、ガードされると反撃確定だ。

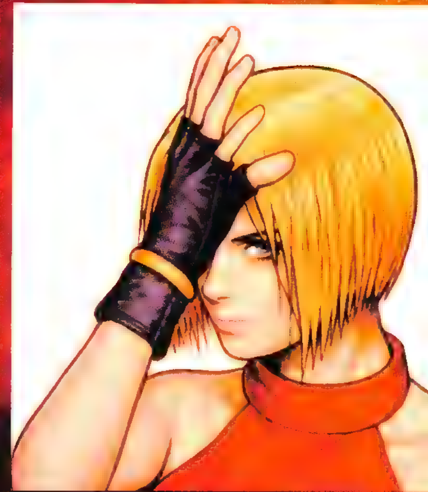
MAX版は無敵時間が長くなるぞ。

ストライカー動作

画面端からスライディング。ヒット時は、相手をそのまま打ちあげてくれる。落ちてくるところを追い打ちしてあげよう。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	→or←+C
フックバスター	→or←+D
●特殊技	
スライディングキック	↘+D
トラップキック	→+B
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+B
ダブルストライク	↓↘→+D
サプライズローズ	→↓↘+AorC
トラップショット	→↓↘+BorD
ミラージュキック	→↘↓↙←+AorC
トルネードキック'95	→↘↓↙←+B
トルネードキック	→↘↓↙←+D
ミラージュダンス	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD
◎ストライカー動作	
トラップラッシュ	画面端からスライディング→ヒット後に相手を打ち上げる



ブルー・マリー

解析／DSP－たろりん

リアルカウンターでかわしてヘッドクラッシュで投げ！

技解析

通常技&特殊技

牽制技の遠距離立ち弱キック。この技自体の性能は強いままだが、今回はダブルローリングが←＋Bでも出てしまうため、牽制しながらストレートスライサーをためることができなくなった（痛い）。ジャンプ強キックは跳びこみに最適。一応裏まわりも狙える。

ジャンプ弱キックは昇りで出せば中段として使える。

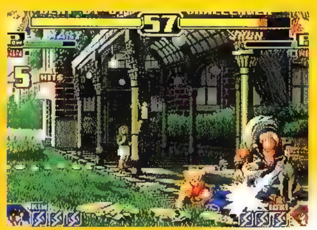
ハンマーアーチは←＋Aで出せるようになり、キャンセルストレートスライサーが出しやすくなった。直接出すと中段で、キャンセルがかからないのは変化なし。

クライミングアローは高性能な対空技。コマンドも楽。

必殺技

スピンフォール…スキが大きく、ガードされると反撃を受けるようになった。地上の相手にヒットすればM.スパイダーにつながるが、空中でヒットした時は追い打ち不可。

ストレートスライサー…弱はスーパーキャンセル対応。



今回ゲージがない時の連続技にはこの技を使っていこう

下段で発生が早く、先端を当てればガードされても反撃を受けにくい。奇襲、反撃、連続技など、用途は多彩。強は終わり際を当てないと下段にならないうえ、ガードされるとスキが大きい。

バーチカルアロー…弱は無敵時間が短いので使えない。強は信頼に値するだけの無敵時間があるので、対空などに使っていけるぞ。弱の1段目にはスーパーキャンセルがかかり（根もとがヒットした時のみ）、M.ダイナマイトスウィングが入る。

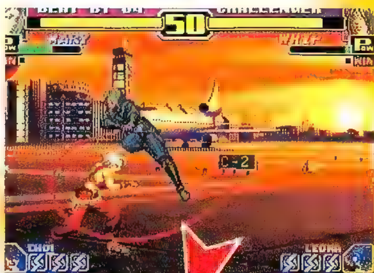


弱のこの部分が当たればスーパーキャンセル可。無敵時間は短いので実用性は…

当て身技2種…M.リバースフェイスロックはジャンプ攻撃や必殺技を、M.ヘッドバスターは下段以外の通常技を取れる。発生が遅いので無理に狙う必要はない。

M.ヘッドバスター後の追い打ちは、今回はバーチカルアローで決まり。ストレートスライサーは空中ヒットになるし、M.スプラッシュローズは入らないぞ。

リアルカウンター…全身が無敵になる回避動作だが、出がかりに少しスキがあるため、起きあがり直後などに出すのは危険。ジャンプ攻撃を回避するのに使ったり、相手の起きあがりに密着して使おう（起きあがり無敵技はよけられるし、ガードしているなら投げを狙える）。追加入力の投げ技は間合いはせまいが、入力と同時に成立するタイプだ。起きあがりを攻めやすいヘッドクラッシュを使おう。



リアルカウンターは全身無敵。出がかりにスキがあるので注意

超必殺技

M.タイフーン…間合いの広いコマンド投げ。地上での連続技に組みこめる唯一の超必殺技だ。カウンターモードならば弱ストレートスライサーをスーパーキャンセルしてつなぐこともできる。



追加入力でコマンド投げが出る。ヘッドクラッシュの方を使おう

M.スプラッシュローズ…連続技に組みこめなくなった。通常版は無敵時間がなく、MAX版は一瞬だけ無敵時間があるが、実用レベルではない。



今回はこの技しかつながらない。起き攻めできないのが難点だ

M.ダイナマイトスウィング…これも地上での連続技には組みこめなくなった。無敵時間は長いが、発生が遅すぎるので、対空に使っても着地されてガードされる可能性が高い。つまり使いにくい。

ストライカー動作

ストレートスライサーで突進したあと、M.スパイダーで跳びかかる。どちらも立ち、しゃがみの両方でガード可能だが、スパイダーがヒットすれば追い打ちが可能。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビクトル投げ	→or←＋C
ヘッドスロー	→or←＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ	→or←＋A
ダブルローリング	→or←＋B
クライミングアロー	↘＋B
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→＋AorC
M.スパイダー（スピンフォールヒット時）	↓↘→＋AorC
ストレートスライサー	←ため→＋BorD
クラブクラッチ（ストレートスライサーヒット時）	↓↘→＋BorD
バーチカルアロー	→↓↘＋BorD
M.スナッチャー（バーチカルアローヒット時）	→↓↘＋BorD
M.リバースフェイスロック	↓↙←＋B
M.ヘッドバスター	↓↙←＋D
リアルカウンター	↓↙←＋AorC
バックドロップ・リアル（リアルカウンター中）	←↙↓↘→＋AorC
ヘッドクラッシュ（リアルカウンター中）	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
M・タイフーン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD
M.スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
M.ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BorD
◎ストライカー動作	
ラピッドスパイダー	画面端から突進→相手を垂直に打ちあげる



とうどうかすみ
藤堂香澄

解析／DSP−たろりん

優秀な当て身技と浮かせ技を駆使して闘うべし！

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち強キックはジャンプ防止を兼ねた牽制技として使える。

しゃがみ強キック、ふっとばし攻撃はキャンセル可能だが、リーチが短いため、間合いに注意して使おう。

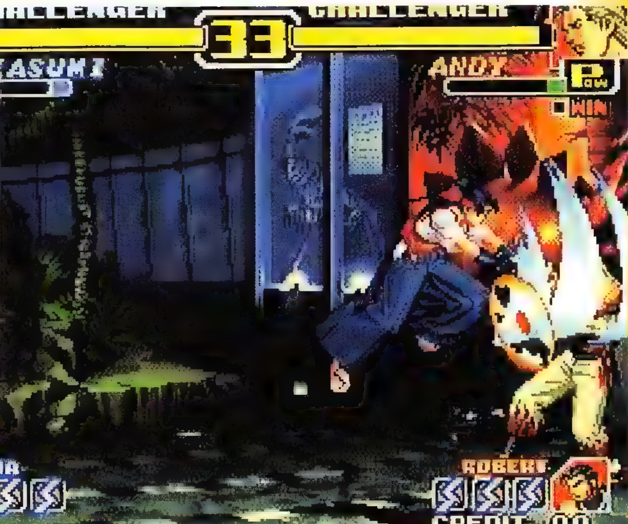
次にジャンプ攻撃。遠くからの接近には弱キック（着地まで出っぱなし）、近くから跳びこむ時は強パンチ（連続技につなぎやすい）がオススメ。キャンセルがかかるのは強キックとふっとばし攻撃。

肘当ては2段技で、2段目のみ中段。キャンセルから出せば、1段目、2段目ともにキャンセルがかかる。

必殺技

重ね当て…弱は発生が早く、スキもあまりない。強攻撃からキャンセルで出して、連続技やかためにに使おう。強は使う必要がない。

空中版は、ジャンプの下降中に低い位置で出せば、ガードされてもこちらが先に動ける。画面中央だと間合いが離れてしまうが、端ならば離れないので、攻めの起点として使いやすい。ちなみに、空中でも弱が基本だ。



これくらいの位置で空中重ね当てをガードさせれば有利になる

白山桃…2ヒットするアッパー。強攻撃から連続技になる。ヒットすると相手が浮くが、追い打ちは不可能。ガードされた場合はこちらが不利だが、間合いが大きく離れるので反撃は受けにくい。出がかりには打撃防御がついているが、有効時間は短いので信頼性は低い。重ね当てのあとなど、こちらが不利になる状況でたまに使ってみよう。

滅身無投…いわゆる上段当て身投げ。ジャンプ攻撃と必殺技（下段と飛び道具は除く）を取れる。すばらしいことに、入力と同時に当て身判定が発生する。対空に使ったり、突進技に合わせるのが実戦的。

殺掌陰蹴…中段当て身投げ。下段以外の地上通常技を取れる。こちらも入力と同時に当て身判定が出るぞ。

竜巻槍打…打撃投げ。間合いは比較的広く、密着からならば弱攻撃2発から決めることができる。連続技に組みこむなら、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチと、立ち強パンチ→キャンセル肘当ての2パターンが実戦的。もちろん、ガードをくずすのに使うのもアリだ。浮いた相手には、ジャンプ攻撃やMAX版超重ね当てで追い打ちしよう。



コマンド完成と同時に判定が出るので、リバーサルで出すのも吉

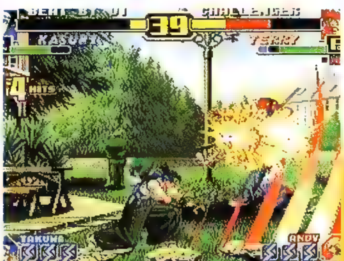
扇溝流し…3回連続入力する打撃技。おもな使い道は強攻撃からの連続技（というか竜巻槍打の失敗）。ガードされたら、スキの小さい1段目（2ヒット）で止めよう。

超必殺技

超重ね当て…ボタン押しっぱなしによるためはなくなった。スキも大きくなっている。強攻撃から連続技になるが、地上の相手にヒットしてもダウンは奪えない。カウンターモードでは発生が遅くなり、地上での連続技には組みこめなくなる。

空中の相手に当てた場合、通常版は1ヒットだが、MAX版は全段ヒットするぞ。

心眼 葛落とし…当て身技。入力と同時に当て身判定が発生するうえ、ジャンプ攻撃だろうが下段技だろうが何でも取ることができる。しかし、発動時の演出でバレてしまうのが悲しい。



強P→肘当て→竜巻槍打→MAX版超重ね当てでこのダメージ！

ストライカー動作

挑発。相手のパワーゲージを猛烈に減らす効果がある。登場直後に出す指がヒットすると投げに変化するぞ。

●対人戦ワンポイント

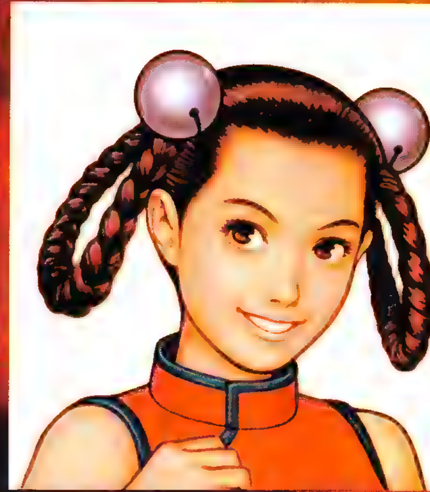
中間距離では遠距離立ち強キックの先端を当てるようにして牽制。跳びこみは滅身無投で迎撃。近めの間合いではしゃがみ強キック→キャンセル重ね当てなどで相手をかためよう。そのあとは殺掌陰蹴や白山桃、遠距離立ち強キックが有効。跳びこみからの攻めは、ジャンプ弱キック、ジャンプ強キック→キャンセル重ね当て、何も出さずに着地して竜巻槍打、など。



遠距離立ち強キックは牽制に使える。空振りしないように

技コマンド表

●投げ技	
巻き上げ	→or←+C
合気投げ	→or←+D
●特殊技	
肘当て	→+A
●必殺技	
重ね当て	↓↘→+AorC
白山桃	↓↙←+BorD
滅身無投	←↙↓↘→+B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
竜巻槍打	投げ間合いで →↘↓↙←+AorC
扇溝流し	↓↙←+AorC(3回連続入力)
●超必殺技	
超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC
心眼 葛落とし	↓↘→↘↓↙←+AorC
◎ストライカー動作	
喝	画面端に出現して相手を挑発／相手との接触で投げ技に変化



李香緋（リー・シャンフェイ）

解析／蒼炎闘士ゆーち

端で那夢波がヒットしたらスーパーキャンセル大鉄神！

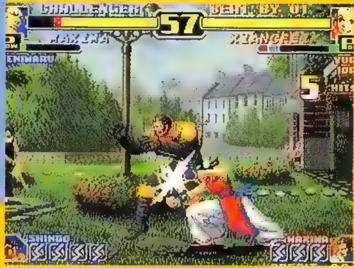
技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キック。リーチが長く、出も早いので牽制に最適なのじゃ。

しゃがみ強パンチ。上方向にも攻撃判定がのびるので、対空技として信頼できるぞい。ジャンプ弱キック、ジャンプ弱パンチ、ジャンプ強キック、空中ふっとばし攻撃は裏まわりを狙っていけるぞ。

双掌打。単体なら中段判定。



ナマ出しで中段を狙えるのや〜ん。もち、連続技のつなぎにもチョイナ〜！

弱攻撃からでも連続ヒットするぞ（この際はキャンセル可能）。スキがなく、間合いも離れるので、反撃を受けない。

伏歩・後旋腿。特殊技の中ではもっとも発生が早い下段技。間合いが離れるため反撃を受けにくい。キャンセル可能にはならないが、しゃがみ弱パンチ×2→遠距離立ち弱パンチ（2段目）→キャンセル伏歩・後旋腿というしょっぱい連続技を狙える。

必殺技

那夢波（スーパーキャンセル対応）。出だしの回転中に一瞬だけ下段無敵になるので、攻撃位置の低い技をかわすことが可能。弱はその場で撃ち出すため発生が早く、強攻撃や特殊技から連続技になる。一方、強は前に踏みこんでから撃ち出すので、発生は遅いが射程距離は長い。ともにガードさせればスキは小さいため、安心して牽制技として使っていける。

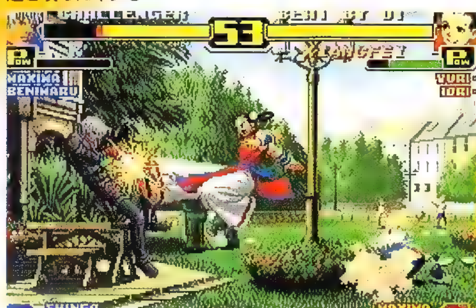
閃里肘皇。ガード不能の移動投げ。回転する時に少し浮くため、攻撃位置の低い技を空振りさせることができる。牽制技と併用して奇襲にも使えるが、ジャンプ攻撃をガードされたあとに出していくと非常に効果的だぞ。

貫空。閃里肘皇後の追加技。威力が大きく、ダウン回避不能技（起き攻め可能）なので、確実に決めていきたい。

詠酒。相手の技を受け、反撃する技。下段は受付時間が短いので、出がかりを重ねにいかなければならない。上段、中段は比較的受付時間が長いので、牽制技や那夢波にからめて狙っていこう。また、腕がのびきった状態なら上方向への攻撃判定も強いので、先読み対空にも使えるぞ。

万泊後宴。発生が遅いため連続技には組みこめないが、ガード不能の必殺投げ。間合いがせまく、無敵時間がないためつぶされやすいが、見返りはデカイので是非狙っていきたい。追撃には、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱那夢波が安定だが、慣れてきたら若干威力の大きい、しゃがみ弱パンチ×2（少し歩いてから）→遠距離立ち弱パンチ（1段目）→キャンセル双掌打→キャンセル弱那夢波を狙おう。

衛氣守炮は、万泊後宴の追加技。威力が小さく、ダウンも奪えないので通常時は狙う必要はないが、スーパーキャンセル対応（空振りキャンセル可）なので、カウンターモード中は狙う価値アリ！



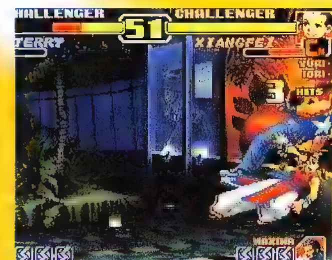
ダウン回避不能やり〜！ 画面端への運搬能力が高いうえに起き攻めにイケる



投げるだけにゃノーダメージ。確実に追撃を決めてパンダ食う、講演♡

超必殺技

大鉄神。カウンターモード中に画面端付近で那夢波がヒットした場合のみ、連続技に組みこむことが可能。攻撃位置の低い下段技を空振りさせることができたり、当たりの強さを利用して先読み対空にも使える。



画面端なら大鉄神でオーライッツ！ 弾丸で食い逃げ犯もGETS!!

超白龍。強攻撃から連続技に組みこめる。MAX版は発生が通常版より早いうえに、1段目の攻撃判定が発生するまで無敵時間が持続しているので、連係への割りこみにも使える。ちなみにヒットorガードに関係なく、追加入力で挑発が出せる。

真心牙。近距離で発動した場合はガード不能投げだが、投げ間合い以外では威力の小さい打撃技に変化してしまう。投げ間合いは広く、前に突き出す掌が相手に接触するくらいの間合いでOK。だが、相手をつかむまでの動作が遅いため、発動を見てからジャンプなどで回避される。無敵時間を利用して連係に割りこんだり、弱攻撃（裏まわりジャンプ攻撃でも可）からの連続技が安定。

ストライカー動作

発動後、相手を挑発する。途中で解除されなければ、相手のゲージを減少（4分の3程度）させることが可能。

技コマンド表

●投げ技	
華啜麻（かどま）	➡or⬅＋C
力千後宴（りょくちこうえん）	➡or⬅＋D
●特殊技	
双掌打（そうしょうだ）	➡＋A
弓歩・後旋腿（きゅうほ・こうせんたい）	➡＋B
伏歩・後旋腿（ふくほ・こうせんたい）	↘＋D
●必殺技	
天崩山（てんぽうざん）	➡⬇↘＋BorD
那夢波（なんば）	⬇↘➡＋AorC
閃里肘皇（せんりちゅうおう）	⬇↘➡＋B
貫空（かんくう）	閃里肘皇ヒット時 ⬇↘➡＋B
閃里肘皇・心砕把（しんさいは）	⬇↘➡＋D
詠酒（えさか）	⬇↙⬅＋AorC
万泊後宴（ばんぱくこうえん）	投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡＋AorC
衛氣守炮（えきすほう）	万泊後宴中 ⬇↙⬅＋AorC
●超必殺技	
大鉄神（だいてつじん）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD
超白龍（ちょうはいろん）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
挑発	超白龍中 BorD連打
真心牙（まじんが）	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
◎ストライカー動作	
大酷挑（だいこくちょう）	相手を挑発してパワーゲージを減少させる



草薙京-1

解析／Kaz 78年式

ダウン中の相手に闇払いで追い打ち！

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち強キック。遠距離立ち弱キックのリーチが従来の京に比べて短くなっているので、中間距離での牽制には遠距離立ち強キックを使っていこう。少し浮きあがっている間は足もとの食らい判定がなくなるので、相手の足払いなどは当たらない。足先の判定もなかなか強いが、乱発するのはさけよう。



足の先端をヒットさせるのがベストでしょう

各種ジャンプ強キック。京-1には奈落落としがないので、空中戦の強い相手には分が悪い。跳びこみから攻める際には、連続技につなぎやすく下方向に攻撃判定の強いジャンプ強キックを使っていこう。

黒咬み。真吾の荒咬み未完成のような技。強攻撃をキャンセルして出せば連続技になる。単体で出しても牽制に使え、空キャンセルもかかる。

穂振。八錆のようなモーションの、中段判定の技。発生が遅いので、強攻撃をキャンセルして出しても連続技にならない。ジャンプ攻撃のあとに直接出すといった使い方をするといいだろう。

砌穿ち。従来の当て身の部分が省かれ、殴り飛ばす部分だけになってしまった。判定は下段で、ダウンしている相手に追い打ちとして使うこともできる。



闇払いの新しい性能。寝てると燃やすぞ！　ダウン回避されたら当たりません

必殺技

闇払い。新たに、ダウン中の相手に追い打ちとしてヒットするようになった。性能自体は、発生が遅い、撃ったあとの硬直が非常に長い、などかなり弱体化しているので、牽制としての乱発はさけたい。弱と強では弾速、発生速度が異なり、どちらも強の方が速い。近い間合いで、強攻撃をキャンセルして強を出せば連続技になる。



このように、ダウンした相手に追い打ちが可能なのです

朧車。弱は無敵時間が短いが、強は無敵時間が弱より若干長いので対空技に使える。

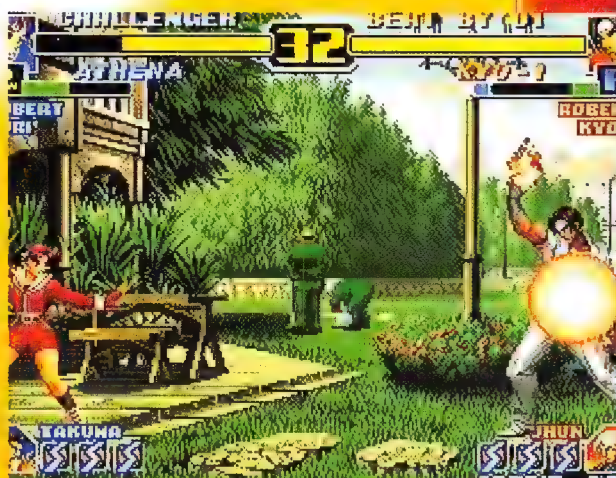
蒼鬼。新しく加わった突進技。弱攻撃からでも連続技になるが、間合いが離れていると1段目しか入らず、ダウンを奪うことができないのでスキができてしまう。スーパーキャンセル対応。



このあと、反撃を食らいます

超必殺技

大蛇薙。弱と強で発生の早さに違いはないが、非常に遅く、連続技に組みこむことはできない。ただ、弱で出すと上半身が、強で出すと下半身が完全無敵になる。MAX版は相手にガードされても反撃は受けない。



上段は何も当たりません。でも下段は…食らいます

ストライカー動作

R，E，Dキックで跳びこんできて、ヒットしたら挑発して帰っていく。ヒットしない場合は七拾五式・改に移行し、この2段目がヒットすると追い打ちが可能。



七拾五式・改の2段目がヒットした時のみ、追い打ち可能

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
黒咬み	➡＋A
穂振	➡＋B
砌穿ち	↘＋C
●必殺技	
闇払い	⬇↘➡＋AorC
朧車	➡⬇↘＋BorD
七拾五式・改	⬇↘➡＋B・BorD・D
蒼鬼	⬇↙⬅＋AorC
●超必殺技	
大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC
◎ストライカー動作	
七拾五式・改	画面端から「R, E, Dキック」で登場／「七拾五式・改」で突進



草薙(くさなぎ) 京(きょう)-2

解析／修羅騎士 鷹

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キック。リーチがそこそこ長いので、牽制として使っていくことができるぞ。

近距離立ち強パンチ。発生が早いので、反撃や連続技の中継に使うといいだろう。また、この技は特殊で、技の途中に打撃防御判定が存在するのだ。起き攻めの時など、相手の攻撃を狙って受け止めることができればかなり頼りになるでし（超ムズいけど）。

ジャンプ強キックは裏まわりを狙うことができる。かなり高性能だ。

轟斧 陽は2段目が中段になっている特殊技。単体で出すと1段目、キャンセルで出すと2段目にそれぞれキャンセルをかけることができる。しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル轟斧陽（2段目）↓キャンセル毒咬みが京-2の主力連続技の一つだ。



轟斧は、密着から屈弱キック↓屈弱パンチからつないでいける

かわし攻撃はガードされると反撃を受けるので、確定状況でのみ出したい。

必殺技

鬼焼き。強は無敵時間がついているので、対空に使うことができる（要引きつけ）。しかし、地上戦ではダウン効果のある2段目がヒットしない（しにくい）ので、使うのは危険…と思いきや、1段目がスーパーキャンセルに対応しているので、ヒット時には無式につないでいくことができるのだ。ただし、ほぼ密着状態でないと無式がとどかずにガードされてしまうので、出す間合いには注意しよう。

琴月。発生はそんなには早くないので、強攻撃やカウンターモード中のかわし攻撃からしか連続技にできない。また、スキが大きいのでガードされた時は反撃を覚悟しよう。

ダウン回避不能（ジャンプ強キックなどで起き攻めするといい）だったり、技が出きってしまえば足元が無敵になるのは変化ナシ。ちなみにこの技は、1段目がスーパーキャンセルに対応しているので、カウンターモード時なら鬼焼きと同様に無式につなぐことができるのだ。

R，E，Dキック。弱は、大きめのキャラ以外にしゃがまれると空振りするので、気軽に奇襲するといったことはできなくなった（反撃確定）うえに、連続技にも組みこめない。強は弱以上に発生は遅いのだが、小さいキャラ以外にはしゃがまれていても当てることができ、ガードされても反撃を受けにくいのだ。

ちなみに、弱、強ともにヒット時はダウン回避ができないので、琴月と同様に起き攻めにいくことができるぞ。

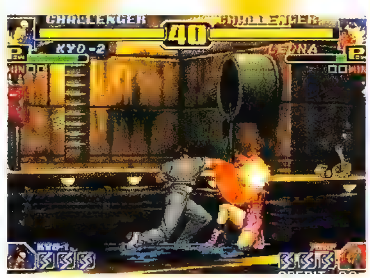


対空には強で決まりだけど、引きつけてから出すことが重要

荒咬み↓八錆↓鵺摘みは京-2オリジナル！

荒咬み。技の途中に打撃防御判定のついた突進技。先端を当てるように牽制に使ったり、近距離立ち強パンチからの連続技（九傷↓七瀬へ）や連係（八錆やディレイで九傷）に使うといいだろう。京-2オリジナルの荒咬み↓八錆↓鵺摘みの連係は、八錆ヒット後はつながらないし、八錆がガードされている時に最速で入力すると、連続ガードになってしまうので、ヒットさせにいくならディレイをかけて出そう。感覚的には荒咬み↓九傷をディレイで出す感じでいけばOK。ヒット時は、食らい判定が残ってるので追撃可能だぞ。

毒咬みも技の途中に打撃防御判定がついている突進技。おもに近距離立ち強パンチなどの強攻撃から連続技を狙う時に出していくといい。もちろん＋αまで。



荒咬み。牽制や連係など、お世話になる技っす

超必殺技

無式。弱の方が発生は早いのだが（強と威力は変わらない）結局小技から連続技に組みこめない（泣）。

ストライカー動作

出だしはR，E，Dキック。これがヒットするとさらに挑発をし、相手のゲージを減らしてくれる（1本の半分）。空振りした場合は七拾五式・改をくり出し、2段目がヒットしていれば通常通り追い打ちができる。



小技からつながらないのが痛い。MAX版は割りこみに使える

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄(はつがね)	→or←＋C
一刹背負い投げ(いっせつせおいなげ)	→or←＋D
●特殊技	
轟斧(こうふ) 陽(よう)	→＋B
奈落落とし(ならくおとし)	ジャンプ中 ↓＋C
●必殺技	
鬼焼き(おにやき)	→↓↘＋AorC
琴月(ことつき)	→↘↓↙←＋BorD
R, E, Dキック	←↓↙＋BorD
荒咬み(あらがみ)	↓↘→＋A
九傷(このきず)	荒咬み中 ↓↘→＋AorC
八錆(やのさび)	荒咬みor九傷中 →↘↓↙←＋AorC
砌穿ち(みぎりうがち)	荒咬み 八錆中 AorC
鵺摘み(ぬえつみ)	荒咬み 八錆中 BorD
七瀬(ななせ)	九傷中 BorD
毒咬み(どくがみ)	↓↘→＋C
罪詠み(つみよみ)	毒咬み中 →↘↓↙←＋AorC
罰詠み(ばつよみ)	罪詠み中 →＋AorC
●超必殺技	
無式(むしき)	↓↘→↘↓→＋AorC
◎ストライカー動作	
七拾五式・改(ななじゅうごしき・かい)	画面端から「R, E, Dキック」で登場／「七拾五式・改」で突進



武力 BURIKI ONE WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 in TOKYO

TM ©SNK 1999

キャラ別対CPU戦攻略&ズィルバー技解析、対人戦、対CPU戦攻略!!

SNK	
業務用HN64	発売中/129,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
	格闘アクション

『武力』攻略もいよいよ大づめ。今回は、キャラ別対CPU戦を攻略だ！さらに、前回で使用条件を紹介したボスキャラ・ズィルバーの技解析、対人戦、対CPU戦も一挙に掲載しちゃうぞ！　今回の記事を参考に、このゲームを思う存分遊びつくして欲しい!!

システム解析補足

解析／DSP－たろりん

ガード耐久値について

ガード耐久値がキャラによって異なる、ということは以前にお伝えした通り。ここでは、それについてくわしく解析していく。

このゲームのガードポーズは2種類あり、相手の攻撃に応じて変化する。この記事中では、便宜上、上半身の攻撃に対するガードポーズを上段ガードポーズ、下半身への攻撃に対するガードポーズを下段ガードポーズと表記することにする。

では本題に入ろう。実は、上段ガードポーズと下段ガードポーズはそれぞれに、別のガード耐久値が設定されているのだ。

この2つの耐久値は完全に独立しているので、上段ガードの耐久値が残り少なくなった時に下段ガードをしてもガードクラッシュが発生することはない。つまり、攻める側が相手のガードクラッシュを誘発したい場合は、同一部位を連続して攻撃するのが効果的ということになる。

ガードポーズの変化についても触れておこう。ガード耐久値が残り少なくなると、通常とは違ったガードポーズを取るようになる。攻撃側も防御側も、この状態を目安にして次の行動を考えていくとよいだろう。

例えば攻撃側は、次の攻撃でガードクラッシュすることを見越して大技（飛燕疾風脚などが代表例）を仕かけるとよい。ヒットすればそれで問題ないし、ガードされてもガードクラッシュから追撃を狙えるからだ。

一方防御側は、いったん後ろにさがって時間を稼ぐのが基本となる。しかし、相手の攻めパターンが読めるならば、先読みで技を出しておき、相手の技をつぶしにいくのもいい。先の飛燕疾風脚の例になぞらえるのならば、上方を攻撃する技を出して、出がかりをつぶしてみるなどが有効となるのだ。

ちなみに、ガードポーズの変化によるガード硬直時間の変化はないぞ。よって、相手のガードポーズが変化したからといって、反撃を受けにくくなる、といったことは起こらないのだ。

●上段ガードポーズ

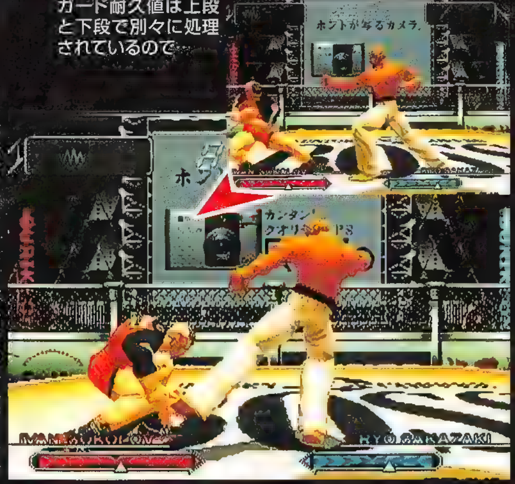
上段ガードポーズは、上段攻撃、中段攻撃の両方に対するガードポーズ。これに該当する打撃技の種類・使用頻度は下段ガードポーズよりもはるかに高いので、こちらのガード耐久値は、対戦において非常に重要な意味を持ってくるのだ。

キャラごとのくわしいガード耐久値については、37ページ下にある表を参照して欲しい。

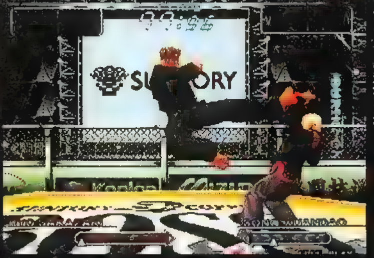
ガード耐久値が低い3キャラ（ソコロフ、デュガリ、貴人）は、とにかく打撃技に弱い。この3キャラに全段ガードさせるとガードクラッシュが確実な技&およびコンビネーションは、凱のミドルキック→バックトルネード、リョウの飛燕疾風脚、パイソンのクォータージャブ→クイックフック→


で、こちらが下段ガードポーズ。下半身を攻撃されるとこうなる


これが上段ガードポーズ。上半身への攻撃をガードするとコレに


ガード耐久値は上段と下段で別々に処理されているので…

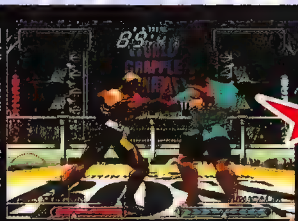
上段がガードクラッシュ寸前でも、下段ガード耐久値には影響ない。

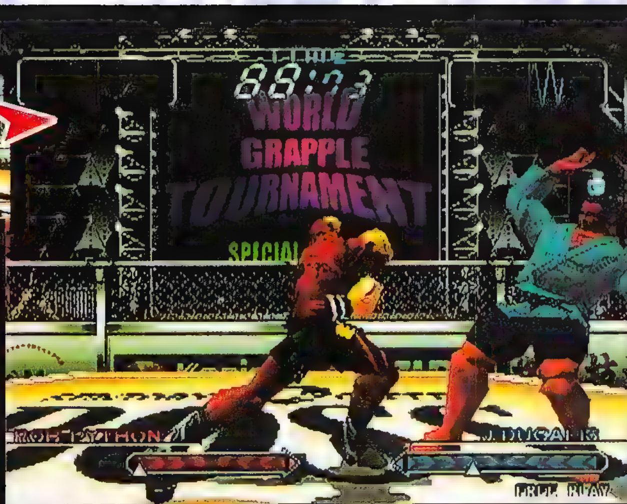

ガードクラッシュ寸前まで追いこんだら、大技を狙うチャンスだ

バックハンマー、ヒディングのショルダーチャージなど。

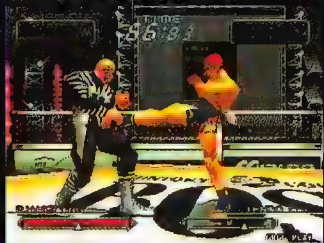
そこで、ガード耐久値の低いキャラを使用する場合、これらの技をガードさせられないために、常に間合いを広めに取って闘うことを心がけよう。回避能力のあるリアクション（貴人は当て身も）を活用するというのも一つの手である。

逆に、ガード耐久値が高い3キャラは、滅多なことではガードクラッシュしないことを利用し、接近して相手にプレッシャーをかけていくことができる。全体的に技のスキが大きく、ガードすれば反撃が確定することが多いこのゲームでは、ガード耐久値の高いキャラがガードをかためつつジリジリと接近してくるのは、相手にしてみればかなりイヤなもの。相手が手を出さなくなってきたら、一気に攻めこんでやろう。


開幕と同時に、デュガリにパイソンの3段をガードさせると…



バビーンとクラッシュ！　このあと追撃まで確定してご愁傷さま


耐久値が高いキャラは、牽制技を恐れずに間合いをつめていける

●下段ガードポーズ

では、下段ガードポーズの話に移ろう。対応する打撃技が少ないので、上段ガードポーズほどの重要性はないが、キャラの組み合わせによっては、それなりの意味を持つことになる。

下段のガード耐久値が高いキャラは、リョウとパヤックの2人。この2人の格闘スタイルを見れば、おのずと納得してしまう感じだろう。

余談はさておき、この2人はもともと姿勢が低くなる技を持っていない。ということは、この2人との闘いで下段技を出すのはナンセンスだ。というわけで、下段のガード耐久値のことは、対戦中はまったく忘れてしまってかまわない。

逆にガード耐久値が低いキャラは、ソコロフ、パイソン、デュガリ、貴人の4人。『ガード耐久値低いトリオ』に、下半身への攻撃がない、ボクシングの世界からやってきたパイソンが仲間入りしているのだ。

これは、パイソンと対戦する上では、ぜひ活用していきたい。なにしろ、パイソンの上段ガードの耐久値は全キャラ中トップクラスなのだから。加えて、パイソンは下段を攻撃する技をほとんど持っていないことも考えると、パイソンの弱点は『姿勢が低くなる下段技』ということになる。投げ技を持っていないリョウや竜誠でパイソンと闘う時には、ガードをくずす唯一の手段といっても過言ではない。パイソンとの対戦中には常に意識しておこう。

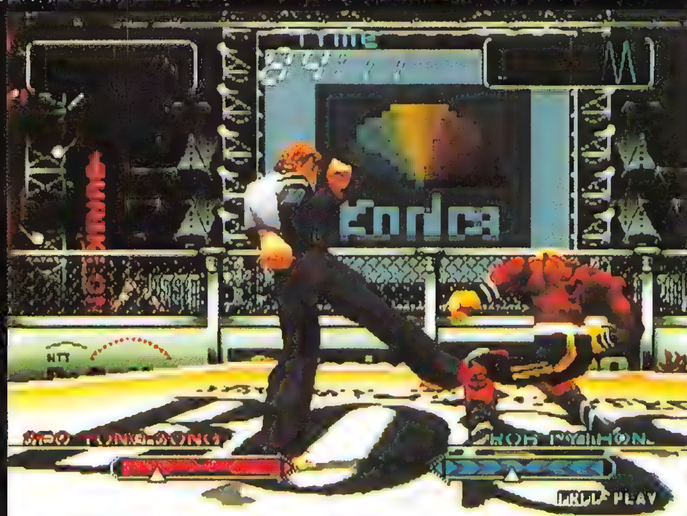
まぁ、そうはいっても、下段を攻撃する技は、リーチが短いか、長くてもスキが絶望的に大きいものしかないのが現状。効果的に使うのは難しいというのが正直なところ。実戦では、ひたすら連発してガードクラッシュを狙うよりも、むしろ相手に『ガードをかためるとまずい』と思わせるために使う、という感じになるだろう。

…今回はメンタルなお話が多くなってしまった。ゴメンなさい。


下段がかたいコンビ。この2人は上段もそこそこ耐久値が高い



パイソンは、上半身への攻撃は両手でしっかりとブロックするが…



下段ガードはてんで弱い。ちくちくと下段を攻めるのが有効なのだ

上段ガード耐久値

高 ←→ 低

高			低
暁丸 パイソン ヒディング	リョウ パヤック ズィルバー	凱 竜誠 宋	ソコロフ デュガリ 貴人

下段ガード耐久値

高 ←→ 低

高		低
リョウ パヤック ズィルバー	凱 竜誠 暁丸 ヒディング 宋	ソコロフ パイソン デュガリ 貴人

ショルダーチャージの秘密

ヒディングのショルダーチャージは、➡を追加入力することにより、4回まで攻撃判定が出るようになる。以前、本誌では『レバーを➡に入れっ放しにしよう』と紹介したが、この入力法では、途中で相手キャラとの軸がずれ、空振りしてしまうことが多い。ところが、入力を工夫することで空振りしにくくなることが判明したので紹介しよう。それは、攻撃判定が1回出るたびにいったんレバーをニュートラルに戻し、少し待ってから次の➡を入力するというもの。すると、待っている間にヒディングの向きが相手の方に修正されるため、空振りしにくくなるのだ。

入力タイミングは慣れが必要（早いと向きが完全に修正されないし、遅いと技が出なくなる）だが、マスターする価値はあるぞ。


勢いあまってじいさんとの軸がずれてしまっているが…
ディレイ入力をすると、このようにじいさんの方にホーミングする

体力ゲージの秘密

もはや常識かも知れないが、このゲームでは、時間とともに体力が序々に回復していく。その上、お互いが守りを重視した闘い方になりがちなので、少しダメージを与えては回復される、というサイクルのくり返しになることが多い。つまり、KOで勝負がつくことは少ないということだ。

そこで、対人戦においては、判定にもつれることを想定し、いかにポイントを稼ぎ、相手にポイントを与えないようにするか、ということを考えていこう。残り体力は判定にはまったく関係ないぞ。

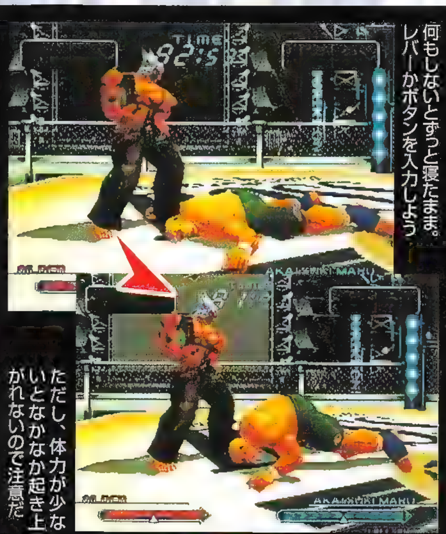
大技を決めてポイントをゲットするのも大事だが、リングアウトなどによる減点にも要注意。まぁ、リングアウトでの減点は微々たるものではあるけど、塵も積もれば何とやらってコトで。


お互いに決め手に欠ける、この2人の対戦では…
相手の体力を赤まで減らしても、回復してしまうことが多い

体力と起き上がりの秘密

これまた常識かも知れないが、このゲームでは、ダウンしたあと何も入力しないでいると、キャラはいつまでも寝っぱなしだ。起き上がるには、レバーかボタンを入力しなければならない（入力は1回でよい）。逆にいえば、入力するタイミングにより、起き上がるタイミングを任意にずらせるということ。

では、レバーかボタンを入力すればいつでも起き上がれるのかというと、そうでもない。ダウンしてからしばらくの間は行動不能になっているのだ。この間にダウン攻撃を仕かけられると、なす術もなく食らうことになる（当然だけど）。そして、この行動不能時間は、キャラの残り体力によって決定される。残り体力が少なくなると、行動不能時間が長くなり、なかなか起き上がることができなくなるのだ。相手キャラによっては、ダウン攻撃を1発余計に食らうハメになることもあるぞ。


何もしないとずっと寝たまま。レバーかボタンを入力しよう
ただし、体力が少ないとなかなか起き上がれないので注意だ

ダウン攻撃？

ダウンしている相手に当たる攻撃は、ダウン攻撃やダウン取りだけではない。7月号の凱のページでも紹介されているように、相手が起き上がろうとする瞬間を狙えば、通常の打撃技を当てることも可能なのだ（床スレスレを攻撃することが条件）。

食らい判定が発生するのはホントに一瞬だけ。ましてや、前述の通り、操作タイミングによって相手キャラの起き上がるタイミングが変わるので、狙って当てるのは大変難しい（なにしろ、相手がボタンを押した瞬間に、こちらの技の攻撃判定が出ていなくてはならない）。しかし、凱、ソコロフなど、ダウン攻撃がダウン取りしかないキャラなら、狙う価値はある。相手キャラの向きが悪いと、ダウン取りは出せないからね。

ちなみに、レバーを上要素に入れて起き上がった場合は（起き上がり攻撃・ヘッドスプリングも含む）、食らい判定は発生しない。しかし、通常の起き上がりと違い、ダウンした時の向きのまま起き上がるというデメリットがあるので、この攻撃を回避するためにわざわざ使うほどの価値はないだろう。

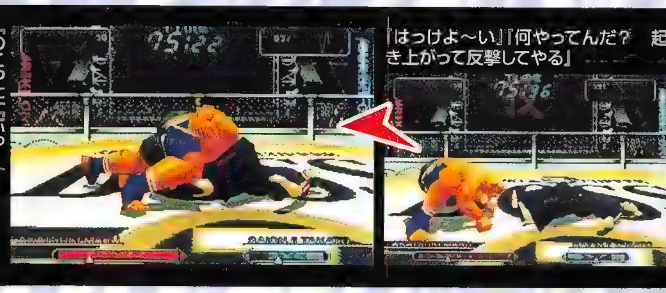
相手が起き上がる瞬間に当てることができる技は、以下の通り（理論上は当たるが、出そうとするとダウン攻撃に化ける技などは割愛）。

凱…スライダー
リョウ…下段回し蹴り
竜誠…屈み回し蹴り
ソコロフ…足払い
暁丸…封じ手・裏ぶちかまし
デュガリ…くるぶし蹴り

レバーを上に入れて起き上がれば、技を食らうことはないが…



『はっけよ〜い』『何やってんだ? 起き上がって反撃してやる』……
『のこった』『ぶっ!!』



対CPU戦攻略

『ちっ、話になんねえ～んだよ！弱すぎて！』パターン

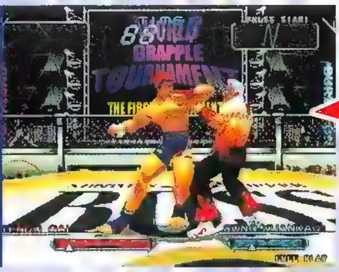
対応キャラ　パヤック、暁丸、パイソン、デュガリ、ヒディング、宋

ひたすら「掌底→エルボー」のコンビネーションでゴリ押ししていくパターン。パターンへの持ちこみ方は、相手の技をガードしたあとや近寄ってきた時。ホントに簡単なので、落ち着いていこうぜ!!

ヒディングに対しては、先端が当たるようにソバットを出していくのが有効なのでコレに頼るといい。ガードされてしまった時やつぶされて近寄られてしまった時に、パターンへ移行するといいだろう。



CPU戦でも活躍する掌底。この技からは…



エルボー（→）へ派生させ、再び掌底へ。以下くり返しでOK

待って反撃パターン

対応キャラ　リョウ、竜誠

その名の通り、ガードをかためておいて、相手の技をガードしたあとに反撃したり、空振りのスキに攻撃をしていくといったパターン。

対リョウ。飛燕疾風脚と下段回し蹴りをガードしたあとは、ミドルキック→バックトルネードのコンビネーションで反撃（下段回し蹴りガード後は、少し踏みこんでからミドルキックを出すといい）。左サイドキック→コンボ上段回し蹴りと左正拳→コンボ右中段突き→コンボ左上段蹴りorコンボ右下段蹴りをガードした時は、ミドルキックで反撃していこう。また天の構えを出した場合は、すかさずハイorミドルキックなどでつぶすようにしたいところだ。

リョウはタックル返しを持たないので、反撃をタックルにしてみるのもいい。もちろんアキレステンダンホールドまで決めていこう。

対竜誠。胴回し回転蹴りとティミヨ・パンデ・トルリョチャギ→コンボティミヨ・パンデ・トルリョチャギ（回転跳び蹴りを2回出す技）をガードしたあとは、ミドルキック→バックトルネードで反撃することができるのだ。飛びカカト落としを出してくることもあるが、この技には空振りしたところにミドルキックを叩きこんでいこう。竜誠もタックル返しを持たないので、タックルでの反撃も有効だぞ。

その他のパターン

対応キャラ　ソコロフ、貴人

対ソコロフ。このキャラに対しては、先端を当てるようにミドルキックを出していればOKなのだ。

対貴人。こちらの打撃をほとんど当て身で返してくるので、タックルを主体にして闘っていくといい。時々タックルをつぶされるが、構わずにゴリ押ししていこう。タックルを決めたあとは、アキレステンダンホールドまで決めるといいのだが、ゲージが少ない場合は時間がかかるだけなので、決める必要はない。



対貴人。タックルのゴリ押しが有効なのだ



対ソコロフはミドルキックが活躍するぞ



対CPUズィルバー戦攻略

有効なパターンが2つ存在する。まず1つめは、待ちパターン。待つ技は、足刀横蹴り→高速後ろ突き蹴り（地上2段蹴り）、飛び膝蹴り→二段蹴り（空中2段蹴り2）、バック掌底、急降下カカト落としの4つ。急降下カカト落とし以外の技をガードしたあとにミドルキック→バックトルネードで反撃することができるのだ（急降下カカト落としにはミドルキックのみ）。ミドルキックがガードされた場合でも、とりあえずバックトルネードまで出し切るといい。このあと相手は右下段蹴り（ローキック）で反撃してくることが多いが、ガードが間に合ってくれるので、ガード後再びミドルキック→バックトルネードで反撃していこう。

近距離では右中段突きを出してくることがあるが、一度出すと、続けてもう1・2発出してくる確率が高い。ガイスパイダーを狙うチャンス。

2つ目のパターンは、何と「ちっ、話になんねえ～んだよ！　弱すぎて！」パターンなのだ。「はじめから言えよ!!」なんて怒らないでね。



対ズィルバーではガイスパイダーを狙うのも面白いぞ!!

天童（てんどう）　凱（がい）

攻略／修羅騎士　鷹

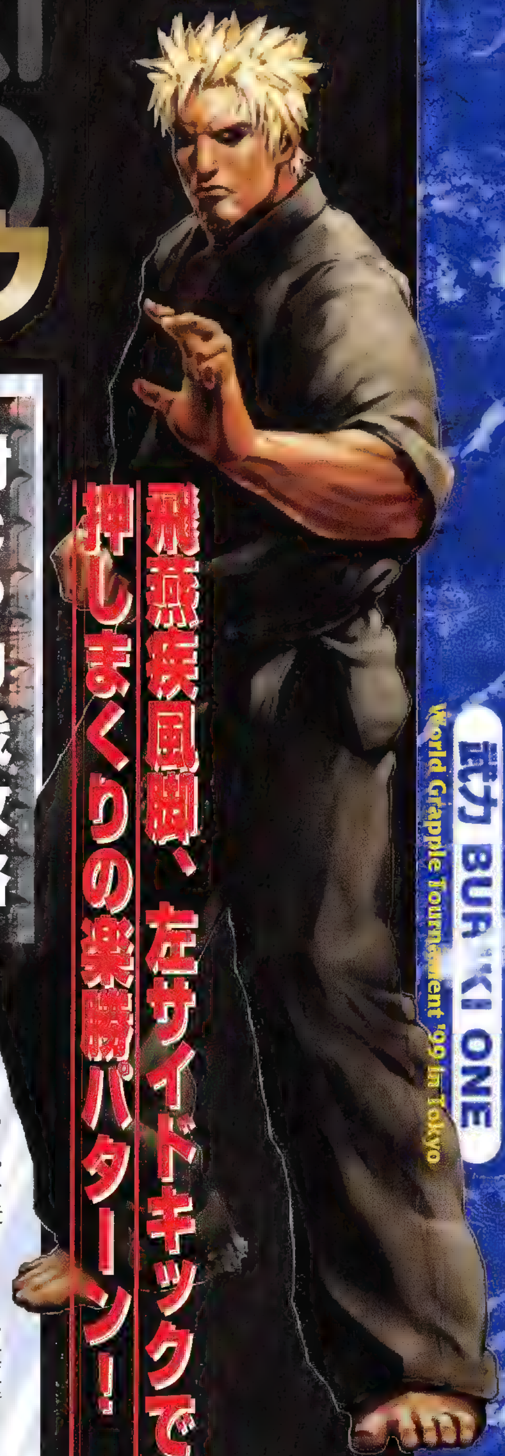
TENDOU GAI

SAKAZAKI RYO

坂崎リョウ

さかざき

攻略／ヒデ本条



武力 BURIKI ONE World Grapple Tournament '99 in Tokyo

対CPU戦攻略

飛燕疾風脚、左サイドキックで押しまくりの楽勝パターン！

ゴリゴリ飛燕疾風脚パターン
対応キャラ　凱、ヒディング、隼人、宋

その名の通り、飛燕疾風脚でゴリ押ししていくパターン。飛燕疾風脚は、しっかり2段目まで当たるように出そう。

飛燕疾風脚ヒット後は、ダウン攻撃を1～2回決めたあと、CPUが起き上がったのを確認してから再び飛燕疾風脚を出していこう。

CPUは、試合開始直後に技を出してくることが多いので、はじめはとりあえずガードをかためておくべし。

対ヒディング。試合開始直後にタックル、アピール↓シャークラリアット・弱、ヘビーセット↓ショルダーチャージのどれかを出してくることが多い。しかし、これらはすべて試合開始と同時に後退することで回避できるぞ（ショルダーチャージはヒットしてしまうが、ダウンしないので飛燕疾風脚で反撃できる）。


飛燕疾風脚でダウンを奪ったら

追い打ちしたあと、起き上がりを再び飛燕疾風脚で攻めろ!!

左サイドキックでオラ!!オラッ!!なパターン
対応キャラ　パヤック　パイソン

左サイドキック↓コンボ右上段蹴りでゴリ押ししていくパターン。パターン全体の流れは①相手の技をガードしたあとや、近寄ってきた時に左サイドキック↓コンボ右上段蹴りを決める。②素早くショートダッシュで間合いをつめる（ショートダッシュ後すぐガードできるように、ショートダッシュした瞬間にLRボタンを同時押ししておこう）。③一瞬様子を見たあと、何もしてこないようなら再度左サイドキック↓コンボ右上段蹴りを出す…というのがこのパターンの全体の流れだ。

対パヤック。あまり引きつけずに左サイドキック↓コンボ右上段蹴りを出すと、エスケープ↓回転連撃1↓回転連撃2↓回転連撃3で避けられつつ反撃されてしまうことが多い。充分相手を引きつけてから使うようにしよう。

その他のパターン
対応キャラ　竜誠、ソコロフ、暁丸、デュガリ

対竜誠。ガードをかためて胴回し回転蹴りとティミヨ・パンデ・トルリョチャギ↓コンボティミヨ・パンデ・トルリョチャギを待ち、空振りorガード後に左サイドキック↓コンボ右上段蹴りで反撃。技を出さずに近寄ってきた場合は、左正拳↓コンボ右中段突き↓コンボ右下段蹴りor左サイドキック↓コンボ右上段回し蹴りで追い払おう。

対ソコロフ。中間距離から左正拳↓コンボ右中段突き↓コンボ右下段蹴りを出していくだけで勝つことができる。

対暁丸、デュガリ。暁丸は右下段蹴り、デュガリは右中段突きの先端を当てるように出していくだけでいい。

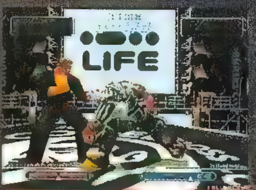

先端を当てるようにロー!!　ボコボコ食らってくれます


対ソコロフ。これくらいの間合いを常にキープしよう

対CPU ズィルバー戦攻略

とにかくガードをかためて待とう。ここで注意しなければいけないのが、至近距離からくり出される飛び膝蹴り↓二段蹴り（空中2段蹴り）。リョウはこの技を至近距離から出されるとガードすることができないのだ。しかし、CPUはこの技を出す前に必ずショートダッシュしてくるので、ショートダッシュに反応して左正拳↓コンボ右中段突き↓コンボ右下段蹴りを決めていけば、これだけで勝つことができるのだ（KO出来なくても確実に判定勝ち）。

中間距離or遠距離から出してくる足刀横蹴り↓高速後ろ突き蹴り（地上2段蹴り）、バック掌底はガード後に左正拳↓コンボ右中段突き↓コンボ右下段蹴りor左サイドキック↓コンボ右上段回し蹴りで反撃することができる。ガード後間合いが少し離れてしまった場合は、無理せずガードをかためよう。たまに使ってくる急降下カカト落としは、空振りした時のみ右下段蹴りで反撃していこう。



このショートダッシュに素早く反応するべし!!

対CPU戦攻略

攻撃をガードして反撃だ！パターン
対応キャラ　リョウ、竜誠、貴人

つかみ系の技がない（もしくは有効なものがない）この3キャラには、相手の攻撃のスキに反撃するのが有効な手段だ。反撃に使用する技は、基本的にテツ・ラーンからのコンビネーションでいい。

リョウ…リョウはスキが大きい技が多いので、反撃のポイントはかなり多い。飛燕疾風脚などの特にスキの大きい技には、テツ・スィークルーンからのコンビネーションで反撃した方が効率がいい。

1つだけ注意点。リョウは、左正拳→コンボ右中段突き→各種追加技を、右中段突きで止めてくることがある。ここで反撃するとつぶされることが多いので我慢しよう。

竜誠…このキャラの技もガードした時のスキが大きく、容易に反撃できる。ガードクラッシュさせられる飛びカカト落としを食らっても、追撃してこないので気にしなくていい。

貴人…打撃技には非常にスキがあるため反撃しやすい。怖いのは足取り投げだけで、間合い内に入ったらテツ・ラーンで追い出せばいいだろう。



基本は攻撃をガードしたら



ミドルやローでの反撃。適格に与えていこう

ローキックオンリーパターン
対応キャラ　暁丸

非常に簡単。テツ・ラーンを出しているだけで勝てるパターンだ。ひたすらレバー↘を入力し続けよう。

暁丸…テツ・スィークルーンを出していると、仕切りでかがんで勝手に食らってくれる。あとはひたすらテツ・ラーンを出すだけでOK。



ロー……ロー……キックの鬼だ！これだけでOKよ

ミドルキックオンリーパターン
対応キャラ　ソコロフ、デュガリ

この2キャラはテツ・スィークルーン→レフト・テツ・スィークルーンをガードするとガードクラッシュしてしまうので、ガードorヒットを気にせず出していこう。ガードクラッシュ後の追撃もテツ・スィークルーンでOK。

ソコロフ…特に注意する点はない。だが、少々片足タックルが強いので、テツ・ラーンで反応してつぶそう。

デュガリ…こちらのミドルキックに対する有効な技がないため、特に気にする必要はなし。



デュガリさんはミドルキックの前になすすべもありません

ミドルキックの端を当てようパターン
対応キャラ　凱、パイソン、ヒディング、宋

テツ・スィークルーンの先端を当てるように出すと、手を出して食らってくれることが多い。もしガードされても、この距離なら反撃は受けづらい。近い間合いになったらテツ・ラーンで離そう。

凱…基本的にテツ・スィークルーンを使っているだけで大丈夫。距離が近い時はつかみが怖いので、間合いは常に離すことを心がけよう。

パイソン…こちらのテツ・スィークルーンよりリーチのある攻撃がないので、その距離を維持していれば負けることはないだろう。

ヒディング…つかみにくるので、ガードでかたまらないように気をつけよう。まあ、テツ・ラーンとテツ・スィークルーンを出していれば近づかれることはないが。

宋…こちらのテツ・スィークルーンに攻撃を合わせようとする傾向があるので、勝手に食らってくれる。先端を当てるように出していこう。

対CPU ズィルバー戦攻略

ズィルバーにはつかみ技がないので、基本的にガードしていればOK。スキのある技が多いので、ガード後にテツ・ラーンで反撃すればいい。右中段突きはスキが少なく3回連続で出す傾向があるので、手を出さない方が無難。急降下カカト落としはガードクラッシュしてしまうが、テツ・ラーンが相手のスキに間に合うので反撃できる。



不利そうに見えて実はチャンス！ローキックだ



ミドルorローキック連発でOK！つかみ技のみ注意しよう

パヤック・シピタック
PAYAK SITPITAK

攻略／ILPーケンちゃん

SEO YONG-SONG

徐竜誠（ソ ヨンソン）

攻略／飲み頃KING



中段ヨプチャチルギから蹴りまくれ！ ただし間合いには細心の注意を

対CPU戦攻略

キックキックキックパターン
対応キャラ：全キャラ

ひたすら中段ヨプチャチルギ→コンボ下段ヨプチャチルギ→コンボ後ろ蹴り上げのコンビネーションを相手に当てていくというもの。相手がダウンしたら、走っていって追い打ち。場合によっては2発入れることができるぞ。

空振りしてしまった場合も、最後まで出すようにすれば、CPUは途中から食らってくれることが多い。逆に、途中で止めた方が反撃される危険がある。

また、ガードされてしまっても、途中でガードを解いて食らってくれる場合が多いので、最後まで出していくようにしよう。

一応全キャラ対応ということになっているが、中にはかなりいやらしい動きをしてくるキャラもいるので、そちらは以下のキャラ別攻略を参照のこと。

暁丸…ガードをかためて待ち、相手が間合いに入ったら攻撃開始。相手のダウンを奪い追い打ちまで決めたら、また相手が寄ってくるまで待つ、という風にしていこう。

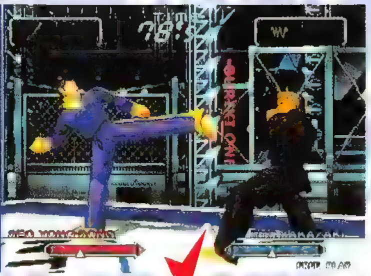
暁丸は試合開始直後や、リングアウト後に仕切り直した時などに、いきなりかち上げを出してくることが多いので、まずはガードしているようにしよう。ガード後はもちろん反撃確定だ。

ヒディング…おそらく一番苦戦するであろうキャラ。とにかく投げられたらかなり終わりっぽい。特にタックルは素早いうえに投げ抜けできず、さらにダメージも大きい。相手の投げには細心の注意を払うように。

試合開始直後およびリングアウト後の相手の行動はシャークラリアット・強か、ショルダーチャージを出してくることがほとんど。そして何よりも恐ろしいタックルも出してくることがある。まずはバックステップで間合いを離すようにしよう。

こちらから攻める時の注意点としては、技がぎりぎり当たる間合いで出さないということ。これは、CPUがこちらの技に反応してアピールで攻撃を避け、シャークラリアットで反撃してくるからだ。かといって、あまり間合いをつめるのも考えもの。向こうのタックルの餌食となってしまう。

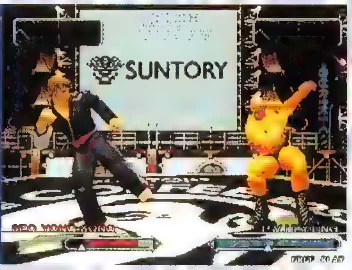
理想的な間合いとしては、技が当たるぎりぎりの間合いから軽く一歩踏みこんだところ。この間合いを維持していけば、仮にタックルを出されても、こちらの中段ヨプチャチルギがつぶしてくれる。



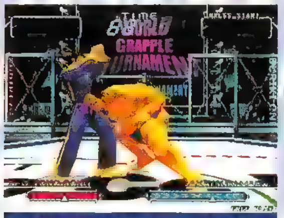
1発目の中段ヨプチャチルギがガードされても…



次で食らってくれちゃったりするの



ああああ、あぴーるでよけられちゃったあ、ってことのないように



肉（暁丸）は開幕にかち上げを出してくることが多いぞ

対CPU ズィルバー戦攻略

相手の近くまで間合いをつめ、攻撃をガードして反撃といったようにくり返していこう。

反撃の対象になる相手の技は、飛び膝蹴り→二段蹴りのあとと足刀横蹴り→高速後ろ突き蹴り。これは中段ヨプチャチルギからのコンビネーションを使っていこう。ダウンを奪ったらもちろん、急いで近寄って追い打ち。相手が起き上がってきたら、ガードをかためて待っていよう。

また、相手の急降下カカト落としをガードした場合は（ガードクラッシュするが）そのスキに中段トルリョチャギ→コンボ屈み蹴りで反撃することができる。こちらも確実に決めていこう。



あらよっと中段トルリョチャギ。確定っすう



すこん！ とこれをガードしたら（顔にめりこんでるけど）

BURIKI ONE World Grapple Tournament '99 in TOKYO ™

イワン・ソコロフ IVAN SOKOLOV

攻略／DSP－たろりん

ジリジリ接近してタックルを狙えー！ 全キャラ共通パターンもあるぞ!!



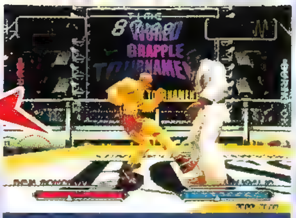
対CPU戦攻略

頭キャッチパターン
対応キャラ：竜誠、パイブーン、デュガリ

相手に接近して、足払い→頭取りのコンビネーションを狙うパターン。間合いをつめるには、ガードして様子を見る→後退ボタンを離して少し前進→ガード…、という風に、少しずつ前進するといい。

頭取りが決まったら、がぶり→引き落とし→トルコ刈り→きめ反り投げとつなごう。そのあとは、また起き上がりに足払い→頭取りを重ねてくり返すべし。

ヒディングもこのパターンで倒せるが、最後の方に出てくると投げ回避される確率が高く、効率が悪い。後述のライフセーバーパターンを使うのがおすすめだ。


頭取りをいきなり出してもつぶされるので、足払いから


頭取りにつなぐ。相手のゲージがなくなるまでしつこく狙おう

押し倒しパターン
対応キャラ：凱、リョウ、暁丸、貴人

接近してタックルを狙うだけの単純なパターン。接近するには、頭キャッチパターンと同じように、ガード→前進→ガード…、の動きをくり返すとよい。接近中に相手の技をガードしたら、そのスキにタックルで反撃しよう。相手が手を出してこなかったら、間合いに入ったところで直接タックルを狙えばよい。

相手のパワーバランスゲージ量が多いとタックルがはずれてしまうが、その場合はまたすぐにタックルを出そう。タックルが決まったら、タックルスロー→反り投げ→きめ反り投げとつなぎ、起き上がりに再びタックルを狙おう（遅めに重ねるべし）。

暁丸…ラウンド開始直後にかち上げを出すことが多い。ガード後にタックルを決めよう。また、タックルがはずれてしまった時に、もう1度タックルを狙うと、出がかりを差しでつかまれることがある。反応して投げ回避するように。

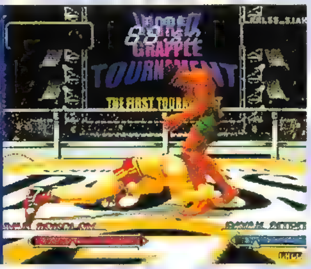

ガードをかためながら、じりじりと相手に接近していき


タックルで抱きつく。変形タックルにならないように注意しよう

ライフセーバーパターン
対応キャラ：ハヤック、ヒディング、宋

バーウィン→片足タックルを狙うパターン。めったにつぶされないし、返し技も食らわない。ここで挙げたキャラだけでなく、実は全キャラに対して有効なのだが、KOまでに時間がかかるので、他のパターンの対応キャラはそちらを使う方がいい。

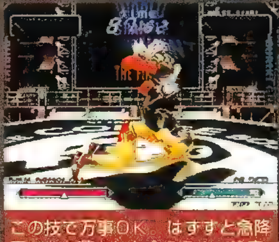
片足タックルが決まったら、回り込み片足タックルスローにつなぐ。その後はこちらのパワーバランスゲージの残量を考えて、アンクルホールドにつなぐかどうかを決めよう。


ごくごく単純。ひたすらこの技を狙うだけ。実は全キャラに効く

対CPU ズィルバー戦攻略

ズィルバーにはライフセーバーパターン、つまり片足タックルが有効。ラウンド開始時ぐらいの間合いから片足タックルを出していこう。これより近いと、バーウィンの出がかりに技を食らうことがあるし、遠いと片足タックルが空振りしてしまう。

ズィルバー戦では、とにかく距離の調整が重要。間合いをつめられてしまったら、すぐにバックステップで間合いを離そう。弱気になってガードをかためていると、飛び膝蹴りなどでガードクラッシュさせられてしまうぞ。2段目でガードクラッシュした場合は追撃を食らうことはないが、1段目でガードクラッシュすると2段目を食らってしまうぞ。


この技で万事OK。はずすと急降下カカト落としを食らうので注意

武力 BURIKI ONE World Grapple Tournament '99

AKATSUKI-MARU
暁丸（あかつき まる）

攻略／飲み頃KING



ガードされても気にしない！封じ手・裏ぶちかましでゴリ押し

対CPU戦攻略

未来のヨコヅナ明日に向かって一直線パターン
対応キャラ　全キャラ

ひたすら鬼仕切りからの封じ手・裏ぶちかましを出していくだけで倒せてしまうというもの。ガードされても構わずに、もう一度封じ手・裏ぶちかましで突っこんでいけばおっけえ。相手がダウンしたら、近寄って仁王踏みで追い打ちするのを忘れないようにしよう。結構バカにならない威力だし。

仁王踏みを決めたあと、起き上がってくる相手に対して、再び封じ手・裏ぶちかましで突っこんでいってもいいのだが、その他にも能率よく相手を倒す方法があるので紹介しよう。



とにかくがむしゃらにぶちかましていこう



仁王踏みのあとは



漢の構えで待っているのもいい



再びぶちかましていってもいい

追い打ちのあとに一歩近づいて不動の構え・上で待ち、起き上がりに下段ケンカ張り手を出していく。そして、昇天投げまで決めたら急いで近寄り、また追い打ちをし、少しさがって構えて待つ、といったようにしていくのだ。ただし間合いと技を出すタイミングが違うと、当たらなかったり、逆に反撃されたりするので、時間を気にせずに確実にいきたい人は、無理にこのパターンを使わない方が無難だろう。

なお、ひたすらぶちかましていけば、特に問題なく勝つことができるのだが、中には多少注意しなくてはならないキャラも存在する。そちらは以下を参照して欲しい。

リョウ、竜誠…リョウはあまり近くで鬼仕切りを出すとスネ蹴りや右下段蹴りでつぶされてしまうので、かなり危険。1セット決めたら少し離れるなどして、常に相手の間合いの外から出していくようにしよう。竜誠も同様に下段ヨプチャチルギなどで返してくるので、こちらも近距離では出さない方がいい。

貴人…貴人に対してケンカ張り手を使っていくのは避けた方がいい。当て身で取られてしまうからだ。そこで、欲張らずに封じ手・裏ぶちかましのみで攻めていくようにしよう。

対CPU ズィルバー戦攻略

ラスボスであるズィルバーも封じ手・裏ぶちかましを当てていけばいいのだが、他のキャラと同じように、やみくもに出していくのはかなり危険。跳び足刀横蹴りで返されてしまうからだ。

とにかく間合いをつめながらガードをかため、二段蹴りや高速後ろ突き蹴りを出してきたらそれをガードして、すぐに封じ手・裏ぶちかましを入れていこう。反応が遅れてしまった時は無理に出さない方がいい。強引に出してみても、やはり跳び足刀横蹴りで反撃されてしまうのだ。

じゃあ、技をガードしたあとにさばおりを入れてしまえばいいじゃないか、ということも考えられるのだが、そこはガマン。なぜなら、相手はほぼ確実にこちらのさばおりを返してくるからだ。しかも打撃で返してくるうえ、そのダメージもバカにならない。そうなってくるとやはり、封じ手・裏ぶちかましを入れていった方が安全ということになる。

また、急降下カカト落としに対しては突っ張りで反撃できるので、そこも確実に返していくように。かなり早めに出さないとガードされてしまうけど。



封じ手・裏ぶちかましをしていこう

これをガードしたらすぐに

ロブ・パイソン

攻略／ILP－ケンちゃん

ROB PYTHON

クォータージャブでガンガン押そう！ 反撃にはステップインジャブを

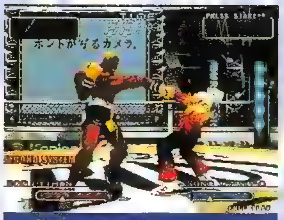


対CPU戦攻略

ひたすらクォータージャブパターン

対応キャラ：凱、パヤック、ソコロフ、デュガリ、宋

ひたすらレバー➚を連打するパターン。大抵の相手は、近づいてこようとして勝手に当たってくれる。キャラによって、多少注意点があるので説明していこう。



腕振ってるだけで勝手にKOされるじーさん。がんば！

凱…クォータージャブはヒットする間合い内で出すように心がけたい。当たらない位置で出してしまうと、リーチの長いミドルキックで反撃してこようとするからだ。スライダーなどを出されたら、必要経費としてあきらめよう。

パヤック…基本的には凱と同じようにすればいい。パヤックは凱とは違い、タックルやスライダーがないので比較的楽に闘える。

ソコロフ…相手がどんな距離にいても、クォータージャブを出しているだけで大丈夫だろう。注意しておきたいのは、クォータージャブをくぐってくるタックル。パイソンはタックル返しを持っているので、相手がかがんだと思ったらレバー⬇を入力しよう。

デュガリ…こちらの攻撃に対して相手は有効な手段を持っていないので、クォータージャブを連打しているだけでOK。

宋…積極的に接近してこようとして、勝手にクォータージャブに当たりにきてくれる。デュガリと同様に連打しているだけで大丈夫だろう。

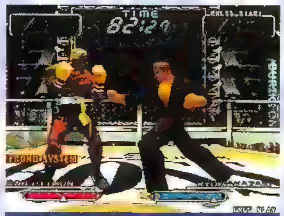
ガードで待とうパターン

対応キャラ：リョウ、竜誠、貴人

ガードして相手の攻撃のスキを待ち、反撃していくパターン。パイソンには発生の早い高性能の技があるので、容易に反撃していける。スキの大きい攻撃にはステップインジャブ、小さい技にはクォータージャブで反撃していくといいだろう。

リョウ…リョウは打撃技しか持たず、スキの大きい攻撃も多いので楽に勝てる相手だ。左正拳→コンボ右中段突きで止められた時は、反撃が難しいので手を出さないでおこう。

竜誠…リョウと同じく打撃技しかない。ガードをしっかりかためていれば、そうそうダメージを食らうことはないだろう。相手の攻撃をガードしたら、キチンとステップインジャブで反撃。これで問題ないだろう。



左正拳コンビネーションの2発止め。反撃しにくい

貴人…貴人の打撃は非常にスキが大きい技ばかりなので、簡単にステップインジャブで反撃できる。唯一怖いのが足取り投げで、まあこれも近づいてきたら間合いを取れば問題ない。

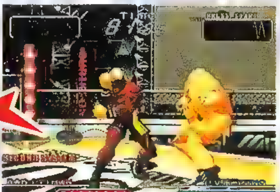
ステップインジャブ→クイックフック循環パターン

対応キャラ：暁丸、ヒディング

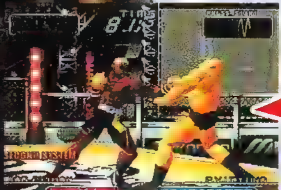
相手はクイックフックのあとに発生の遅い技で反撃してこようとするので、次のステップインジャブでつぶすことができる。これをひたすらくり返そう。

暁丸…特に注意する点はない。クイックフックのあとに突っ張りで反撃してこようとするので、つぶすことができる。ミスをしないように心がければ大丈夫。

ヒディング…クイックフックのあとに、水平チョップやグラップで反撃してこようとするのでつぶすことができる。割りこまれることはまずないので楽勝だ。



コンビネーションをクイックフックで止めて

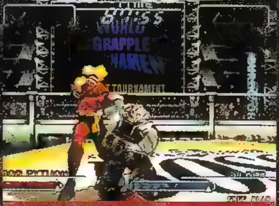


またステップインジャブ。割りこもうとするので食らう

対CPUズィルバー戦攻略

ひたすら相手の攻撃をガードで耐え、スキのある攻撃がきたら、ステップインジャブからのコンビネーションで反撃するようにしよう。まあ、反撃ができない技は右中段突きぐらいなので、その他の攻撃がきた場合は確実に反撃するようにしたい。

ガードクラッシュする急降下カカト落としは、実はこちらの方が有利。一歩歩いてからのステップインジャブで反撃できる。ズィルバーは体力がかなりあり、場合によっては判定に持ちこまれてしまう。無駄なダメージは受けないように心がけよう。



ズィルバーの攻撃ガードした時チャンス！

JACQUES DUCALIS

攻略／ILPーケンちゃん

ジャック・デュガリ



リーチのある強取りが有効！ ただしガードクラッシュには注意

対CPU戦攻略

奇襲!! つかんでしまえパターン

対応キャラ／ソコロフ、暁丸、貴人、宋

強取りの間合い内に入ったら、積極的につかみにいくパターン。強取りはそこそこリーチがあり、発生もそこそこ早いので使い勝手がよい。

ソコロフ…間合いに入ったら、積極的に強取りでつかみにいこう。結構無防備なので比較的簡単につかめる。

暁丸…強取りに合わせて攻撃を出そうとするが、発生が遅いのでつかめてしまう。一方的につかめるので、そう苦戦はしないだろう。

貴人…あまり動こうとしないので、ぎりぎりの間合いからつかみにいくといい。たまに当て身で合わせようとするので注意が必要だ。接近すると足取り投げを狙ってくるので、距離は遠めに。

宋…相手のリーチが非常に短いので、一方的につかむことができる。じーさんは体力が少ないので、上手くいけば2回投げただけでKOできる。

ガード後つかんでしまえパターン

対応キャラ／凱、リョウ、パヤック、竜誠、パイソン、ヒディング

相手の攻撃のスキに強取りでつかんでしまうパターン。ただ、デュガリはガードが弱いので、ガードクラッシュに気をつけよう。


強取りです。ハイ


…基本は相手の攻撃をガードして…

凱…タックルに気をつけて相手の技をガードし、反撃。デュガリにはタックル返しがあるので、相手がかがんだと思ったらレバー↓を入力しておこう。

リョウ…左正拳でつぶされてしまうので、無理矢理つかみにいくのは厳禁。飛燕疾風脚をガードするとガードクラッシュするが、CPUはその後、なぜかビルドアッパーで攻撃してくる。はずれたところをつかもう。


リョウの左正拳。うざったいなあ

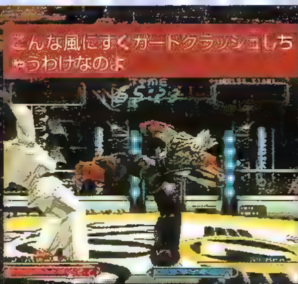
パヤック…基本的にスキの大きい打撃技ばかり出してくるので、反撃しやすい。楽に勝てる相手だ。

竜誠…打撃技しかないので、ガードしていればほとんど攻撃を食らわない。スキが大きい技ばかり使ってくるので、簡単につかめるはずだ。

パイソン…スキの大きい技を使ってくることが多いため、強取りでつかむチャンスが非常に多い。ミスせずに決めていけば勝てる相手。

ヒディング…基本的にタックルに気をつけて反撃していけばいい。無理矢理つかみにいこうとすると、水平チョップでつぶされてしまうので気をつけよう。つぶされたあと、もう1回強取りを出すとつかめるケースが多い。

対CPU スィルバー戦 攻略


こんな風にすぐガードクラッシュしちゃうわけなのよ

攻撃をガードして反撃を待つのだが、いかんせんチャンスが非常に少ない。2段のコンビネーションをガードすると、大抵ガードクラッシュするし、CPUがよく使ってくる右中段突きに対しても、反撃の手段がない。

反撃のチャンスは[illegible]。それは何と最強下カカト落としでガードクラッシュさせられたあと。こちらが先に動けるので反撃できるのだ。反撃には強取りや弱取りではなく、組み→肩車を使っていく。強取りでは投げ抜けで反撃を受けやすいので、投げ抜けされても痛くない組みを使うこと。ガードクラッシュしたあとは、最速で組みにいかないと割りこまれてしまうので注意。肩車で投げたあとは、最初はスィルバーのパワーバランスゲージを減らすため、寝技を使っていく。充分にゲージを減らしたら脇腹蹴りでKO。

スィルバー戦ではこのようにチャンスが少ないので判定になるケースが多い。ガードはキチンとして、無駄な攻撃を食らわないように細心の注意を払おう。


チャンス到来！ ぼけ◎んゲットだぜ！

武力 BURIKI ONE
World Grapple Tournament '99 in Tokyo

パトリック・ファン・ヒディング

攻略／DSP－たろりん

遠距離からタックルorショルダーチャージを決めろ!



対CPU戦攻略

これがプロレスだ！パターン
対応キャラ：竜誠、ソコロフ

水平チョップ→グラップのコンビネーションで闘うパターン。グラップが決まったら、ショートレンジエルボー×5→高速ブレンバスター（相手のゲージが0ならジャックハマー→フィギュア4ネックロック）につなぐ。

ソコロフ…序盤ステージにしか出てこないので、近づいて適当に水平チョップ→グラップを狙っていくだけでOK。接近した時にタックルを食らうことがたまにあるので、近づく時は常に投げっぱなしパワーボムを意識しておこう。

竜誠…こちらは後半ステージにしか登場しない。そこで、ガードをかためて待ち、スキの大きな技をガードしたあとに水平チョップ→グラップを狙っていこう。



ガード後に水平チョップ→グラップで反撃する。ウィ～

竜誠の技はスキだらけ。反撃できないのは中段ヨブチャチルギぐらい

俺はライオンだパターン
対応キャラ：凱、リョウ、暁丸、パイソン

遠くからタックルで突っこむパターン。タックルに対する返し技を持っていないキャラに対して有効。パイソンは返し技を持っているが、前半ステージ（1～3戦目）に出てくるため、返し技を使ってくることはほとんどない。

近くからタックルを出すと、出がかりをつぶされる可能性があるので、バックダッシュで間合いを調節し、なるべく先端を当てるように出していくといいぞ。

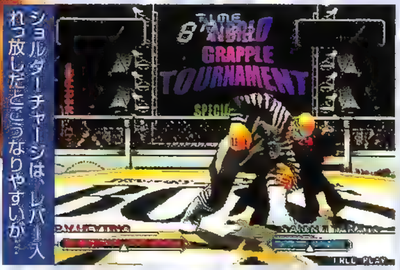
リョウ…ラウンド開始と同時に飛燕疾風脚を出してくることがある。タックルを出したりバックダッシュをすると食らってしまうので、ラウンド開始直後はとりあえず様子を見よう。

暁丸…ラウンド開始と同時にかち上げを出すことがある。ガード後にタックルを狙おう。

俺と闘えたことを誇りに思えパターン
対応キャラ：バヤクデュガリ、黄大宋

遠めの間合いからショルダーチャージで突っこむだけ。間合いはラウンド開始時くらいがよい。これより遠いとショルダーチャージが届かないし、近いと出がかりをつぶされやすい。

ショルダーチャージは➡を追加入力することで（入れっぱなしでも可）最高で4ヒットするわけだが、ずっとレバーを➡に入れっぱなしにしていると、相手キャラとの軸がずれてしまい、途中から空振りしてしまうことがある。



ショルダーチャージは、レバー入れっ放しだとこうなりやすいが…

これを防ぐ方法は、攻撃判定が1回出るごとにレバーをニュートラルに戻し、少し待ってから次の➡を入力する（ディレイ）というもの。こうすると、1発ごとにヒディングの向きが相手キャラの方に修正されるため、空振りしにくくなるのだ。これは対人戦でも使えるテクニックなので、ぜひ覚えて欲しい。



ディレイを使うことで空振りしにくくなる。すんごく使えるぞ

対CPUズィルバー戦攻略

ガードをかため、ズィルバーがスキの大きな技を出してくるのを待つ。そして、相手の技のスキに反撃をしていくわけだが、技によって反撃方法が異なるので、それぞれを的確にこなすことが重要だ。飛び膝蹴り→二段蹴り、足刀横蹴り→高速後ろ突き蹴りの2つの技は、ガード後に水平チョップ→ローキックで反撃。グラップは返し技を食らうので使わないこと。

右中段突きを連発しはじめた時や、金的蹴りを出してきた（空振り）時は、その戻りに合わせるようにローキックを出そう。硬直に決めることはできないが、ズィルバーが次に出す技をつぶすことができる。

同じく、急降下カカト落としをガードした（ガードクラッシュする）あとも、すかさずローキックを出そう。高確率で食らってくれるぞ。



ここが反撃のチャンス。グラップは返し技を食らうので、打撃技で

SAIONJI TAKATO

西園寺 貴人

さいおんじ たかと

攻略／DSP－たろりん



金的蹴り連発でつぶしまくれ！見切れば当て身も有効だぞ!!

対CPU戦攻略

正中線を狙えパターン

対応キャラ：凱、バヤック、ソコロフ、暁丸、デュガリ、ヒディング、宋

ひたすら金的蹴りを連発してゴリ押しするパターン…といっても、注意点がいくつかある。

金的蹴りは先端を当てるようにする。そうすれば、出がかりをつぶされる恐れはほとんどないし、ガードされる確率も非常に低くなる。



先端目安でひたすら蹴る。相手がよろけたら連発していける

金的蹴りがヒットしたら、相手キャラの食らいポーズを確認しよう。腹（股間？）を押さえながら後ろにさがっていった場合は、少しだけ前進してから、すぐにまた金的蹴りを出そう。すると、またちょうど先端が当たるので、以下くり返しでOK。

相手の技の出がかりに金的蹴りがヒットすると、まれに相手がその場でうずくまるような食らいポーズになることがある。この場合は、距離が離れない上に、相手の食らい硬直が短いため、続けて金的蹴りを出すのは危険。いったんバックダッシュで間合いを離そう。金的蹴りがガードされてしまった場合も、同じく間合いを離すこと。



間合いの離れない食らいポーズ。こうなったらいったんさがろう

凱…とにかく間合いが重要。金的蹴りの先端が当たる間合いをキープしよう。そうすれば、ローリングソバットなどを出そうとして、勝手に金的蹴りを食らいまくってくれる。金的蹴りをガードされるとミドルキックで反撃されることがあるが、派生技のバックトルネードは空振りするので、大したダメージは受けないし、空振りのスキに反撃することもできる。

暁丸…金的蹴りをガードしたあと、張り手で反撃されることがある。これを食らうのは仕方がないのだが、次に暁丸は高確率ではねあげを出すので、上段両手構えを狙える。

ヒディング…凱と同じく、間合いに注意。うまく間合いを合わせれば、ヒディングがタックルを出してきても空振りさせることができる。

金的蹴りをアピールでかわされることも多いが、そこから出す技がシャークラリアット・強ならば、上段両手構えで取れるぞ（弱は空振りのスキに食らってしまう）。



シャークラリアット・強は当て身チャンス。弱を出されると×

その技はすでに見切ったパターン

対応キャラ：リョウ、竜誠

ガードをかためて待ち、スキの大きな技をガード後反撃したり、モーションの大きな技を当て身するパターン。

リョウ…飛燕疾風脚は1段目をガードしたあとに2段目を上段両手構えで。地の構え→下段回し蹴りは、下段両手構えで取るか、ガード後に足取りで反撃。左正拳→コンボ右中段突き→コンボ左上段蹴り（コンボ右下段蹴り）や、左サイドキック→コンボ右上段回し蹴りは、ガード後に金的蹴りで反撃していこう。

また、天の構えは打撃技でつぶせるぞ。

竜誠…おもな狙いはコンボティミョ・パンデ・トルリョチャギに対する上段両手構え。ガード後に反撃するも可。他の技もスキが大きい技ばかりなので、ガード後に鳩尾突きで反撃していこう。当て身を狙える技も多いので、研究してみるのも面白い。



慣れていないと難しいので、無理に狙う必要はないかも

足元がお留守ですパターン

対応キャラ：ハイソン

ひたすら足取りを狙うだけ。ただそれだけ。

対CPU ズィルバー戦 攻略

とりあえずガードをかためて待つ。あとは以下を参照。

右中段突き…3～4発連発することが多い。中段両手構えを狙おう。

ダッシュ→飛び膝蹴り、ダッシュを見たら上段両手構えを出す。たまに急降下カカト落としを出してくることもあるが、タイミングがバッチリなら、どちらがきても取れるぞ。もし飛び膝蹴りをガードしてしまっても、間合いが近ければ次の二段蹴りは空振りするので反撃しよう。

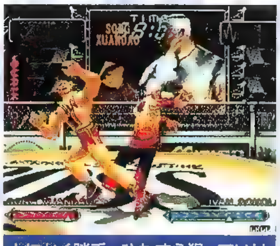


ダッシュの終わり際に合わせるように上段両手構えを出すといい

対CPU戦攻略

世紀末投げ伝説パターン
対応キャラ：全キャラ

とにかく、ただひたすら踏手→転身→捶撃を狙っていくというもの。



とにかく踏手。ひたすら狙っていけ

試合がはじまったら、ダッシュしていっていきなり踏手。捶撃まで決めたら急いで間合いをつめ、撃地脚で追い打ち。そして相手が起き上がってきたら、また走っていって踏手、ということをくり返していけばいい。

全キャラに共通して使っていけるパターンだが、キャラによってはこちらの踏み込みが、技が出る前にパンチなどでつぶされてしまうこともある。そこで、撃地脚で追い打ちしたあとは、いったん間合いを少し離し、改めて踏みこんでいくようにすれば反撃されづらい。

ただ、あまり遠くから出してしまうと、相手は後ろにさがるタイプの構えで回避してしまうので、極端に離れすぎないように注意。

このパターンで注意すべき相手はパイソン。最も投げさせてくれないキャラの1人で、とにかくパンチでこちらの踏みこみを食い止めてくるのだ。試合開始直後の間合いでさえすでに危険。他のキャラの場合よりさらに間合いを離し、そこから投げにいくようにしよう。

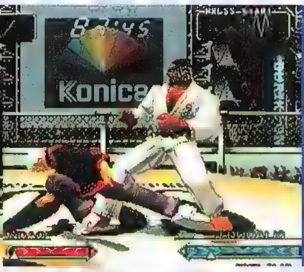
ラッシュ全開花満開パターン
対応キャラ：全キャラ

なるべく早いクリアに挑んでみたい貴方におすすめのパターン。こちらのパターンも全キャラに対応しているので、どちらを使っていくかは好みで決めて欲しい。

やることはいたって簡単。中順単鞭→蓮上順単鞭→蓮々中順単鞭1→後掃腿をばしばしと決めていくだけ。相手がガードしようがしまいが、とにかくごりごりと攻めていくようにする。もちろん撃地脚で追い討ちをすることも忘れずに。


ぴちりと蓮々中順単鞭1のあとは……


時間を節約したいなら、もう一度中順単鞭からコンビネーションスタート


そのまま後掃腿にもっていってもいいし

さらに時間を縮めたいと思うのであれば、最後の後掃腿を入れずにまた中順単鞭を当てていくようにするといい。そうすることによって相手はダウンせず、攻めを持続させることができるのだ。後掃腿は最後のとどめの時に出していくといいだろう。

このパターンを使っていくうえで、注意しておきたいキャラは貴人。なにせ、こちらの中順単鞭を当て身してくるか、上段避けで回避したあと、避け肘打ちを当ててくるのだ。貴人は予選で出てくることが多いが、あとのステージで出てくるほど確実に当て身で返してくる。しつこくパターンをくり返していけば勝てることは勝てるのだが、何度も当て身で取られてしまうと、かなりのタイムロスとなるのは明らか。

そうなってしまった場合は、踏手パターンに切り替えていった方が時間的にはいいだろう。踏手も当て身の対象となるのだが、中順単鞭の時に比べてはるかに取られることが少ないのだ。

対CPUズィルバー戦攻略

ラスボスであるズィルバーにも、前述の2つのパターンが通用する。ただ、中順単鞭を空振りで出してしまうと相手の反撃の的になり、かなり痛い。確実に当てていくように気をつけよう。

踏手の方を使っていくのであっても、中順単鞭の方を使っていくにしても、はじめはガードをして、相手の出方を見てからという風にしていこう。いったん近づいてしまえば、あとはもうごりごりいくだけで勝ててしまうぞ。


ほすほす食らっちゃったりしちゃいます



ラスボスのズィルバーも、投げられちゃったり

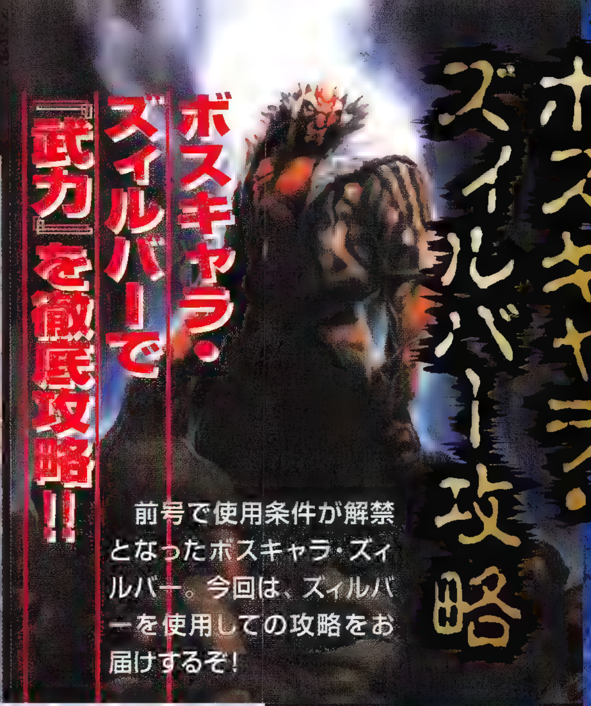


ダッシュ投げ、もしくは中順単鞭ラッシュで楽勝♡

宋（ソン） 玄道（シャンタオ） SONG XUANDAO

攻略／飲み頃KING

ボスキャラ・ズィルバー攻略



ボスキャラ・ズィルバーで『武力』を徹底攻略!!

前号で使用条件が解禁となったボスキャラ・ズィルバー。今回は、ズィルバーを使用しての攻略をお届けするぞ！

ズィルバー出現&使用条件

ノーコンティニューで決勝戦まで勝ち進むと、通常の決勝相手がズィルバーに変更されるというのは、8月号の情報でお伝えした通り。
また、ある条件を満たすとプレイヤーキャラとしてズィルバーを使用できるのも、これまた周知の通りだ。
攻略に入る前に、もう一度この条件をおさらいしておこう。少々厳しい条件ではあるが、対戦が盛り上がっているゲーセンなら、もしかしてすでに使用できるところがあるかも知れないぞ。

ズィルバー対戦条件

ノーコンティニューで決勝戦まで勝ち進む。
予選トーナメントで負けた場合は、必ず「敗者復活戦」を選択する。

ズィルバー使用条件

11人すべてのキャラでCPUズィルバーを倒し、ゲームをクリアする。
この条件を満たすと、キャラセレクト画面にズィルバーが出現。

武力 BURIKI ONE
World Grapple Tournament '99 in Tokyo



技解析

ガードクラッシュを狙っていける足刀横蹴りからのコンビネーション

解析・攻略／飲み頃KING

飛び膝蹴り→二段蹴り

いわゆる飛燕疾風脚。…とはいうもののこの技、ほぼ密着状態で出すと、相手がリョウの時のみ二段蹴りの部分が裏まわり判定になってしまうのだ。このゲームは、裏まわりはガード不能という掟があるので、事実上回避不能。リョウを使っている人は、CPUズィルバーと対戦した時、このような状況に遭遇したことが何度かあるはず。技の出際と出し終わりにスキがあるので、調子に乗って連発しないように。

足刀横蹴り→フェイク跳び後ろ回し蹴り

フェイク跳び後ろ回し蹴りは、相手がガードすると、一気にガードクラッシュまでもっていくことができる技。だが、ガードクラッシュさせたにもかかわらず、こちらが不利となってしまう。一応ヒットさせればダウンは奪えるものの、リスクの方が大きいのだ。

足刀横蹴り→高速後ろ突き蹴り

足刀横蹴りから高速後ろ突き蹴りまでは連続ヒットするので、おもに相手がガードクラッシュしそうな時に使っていくのがベストだろう。相手キャラによっては、高速後ろ突き蹴りがヒットしない場合もあるので注意。

ジャンプ→跳び蹴り上げ

垂直に跳び上がり、相手を蹴り上げる技（そのまんま）。カウンターヒットすると、相手は気絶してしまう。1発当てるとダウンしてしまうので、追い打ちは跳び裏拳あたりがいいだろう。
ただし、リーチが短くスキも大きいため、使いどころが難しい技ではある。相手が踏みこんできた時に、カウンターを狙って出していくといった使い方をしていくといいだろう。

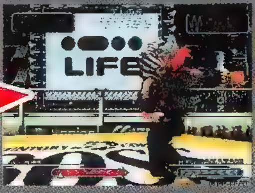
ジャンプ→跳び足刀横蹴り

リーチは跳び蹴り上げより長い。ヒットすればダウンを奪えるが、やはりスキは大きめ。こちらも跳び蹴り上げと同様、カウンター狙いの使い方をしていこう。

●飛び膝蹴り→二段蹴り



飛び膝蹴り。こいつが当たれば



二段蹴りがヒット。ん〜、飛燕疾風脚

●足刀横蹴り→フェイク跳び後ろ回し蹴り



フェイク跳び後ろ回し蹴り。1発でガードクラッシュさせるがスキが…

●ジャンプ→跳び蹴り上げ



跳び蹴り上げ。相手の踏み込みに合わせて出していこう

●足刀横蹴り→高速後ろ突き蹴り

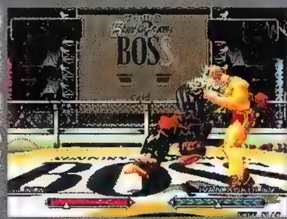


足刀横蹴り。続けて入力すれば

高速後ろ突き蹴りが連続ヒット。キャラによっては空振り。痛いっす



●屈み溜め→スーパージャンプ→急降下カカト落とし
スーパージャンプで高々と跳び上がって、すどんと急降下カカト落とし。やはりこれもスキが気になる



●中段捻り→跳び裏拳
跳び裏拳。超早いっすっ



●超猿蹴り
超猿蹴りで、ライダーキックさながらのカッ飛びかた

中段捻り→跳び裏拳

中段捻りから出せるもう一つの技。こちらの方は、相手に向かって素早く突進していく技となっている。技を出す際に、よほど相手との間合いが離れていない限り、ガードされると相手の裏まで突き抜けてしまう。

技が出終わった時は相手に背中を見せている状態。ヒットさせることができればダウンを奪えるが、ガードされるともちろん反撃の嵐。中段捻りで構えていれば少なからず相手は警戒してしまうので、むやみに出しすぎないようにしよう。

屈み溜め→スーパージャンプ→急降下カカト落とし

しゃがんだあと、まさにスーパーなジャンプで空高く舞い上がり、そこからカカト落としをくり出すというハデな技。CPUズィルバーもけっこう出してくるので、見た人も多いはず。

1発でガードクラッシュにもっていけるが、技のあとのスキがかなり大きく、場合によっては反撃されてしまうことも。垂直に跳び上がるうえ、リーチも短めなので、当てるためには相手の近くで出すしかないだろう。

しゃがんだ時や跳び上がる瞬間など、つぶされるポイントが存在するので、あまり多用はおすすめできない。

超猿蹴り

相手に向かってカッ跳んでく跳び蹴り。とにかくそのカッ跳び方がハンパじゃない。試合開始位置から出すと相手に当たらない限り、リングアウト確定。仮に当たったとしても当てた場所によってはリングアウト…という、見た目も威力も豪快な技。

まあ、リングサイドに追いつめられた時、緊急脱出用として使っていくことができなくもない。

アーツリスト解説

●コマンドの見方
➡：レバー入力
➡：前進＋レバー入力
N：レバーニュートラル

●打撃技流れ図の見方
リスト内参照。

●追加入力技＆発生ポイント流れ図の見方
リスト内参照。

※「ロック」と表記されているものは、そこで相手キャラをロックすることを表す。次の技の入力に失敗すると、技はそこで外れてしまう。

※「ダウン取りロック」は、相手の姿勢によって4つに分かれる。

	相手の姿勢	取る位置
ダウン取りロック1	仰向け	上半身
ダウン取りロック2	仰向け	下半身
ダウン取りロック3	うつ伏せ	上半身
ダウン取りロック4	うつ伏せ	下半身

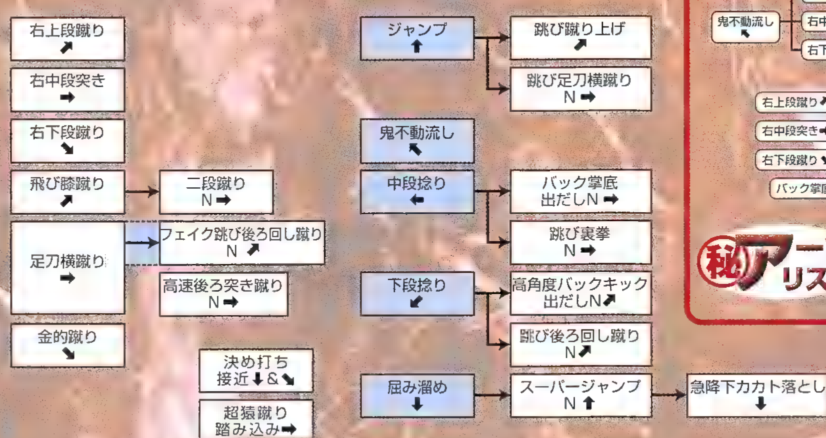
※返し技について

返し技が存在する場合は、技の受け手側が相手に組まれた瞬間に「後退ボタン」を押すことで、相手の攻めを回避することができる。キャラクターによっては、組まれた瞬間に特定のレバー操作をおこなうことで、独自の回避手段を持つキャラクターもいる。

アーツリスト

●打撃技流れ図のの見方
□…通常技
□…リアクション＆打撃攻撃以外の技
□…ロックにつながる技技

打撃技流れ図



㊙アーツリスト



●マル秘アーツリストの見方
マル秘アーツは、■内の技から派生する。
➡ …レバー入力
➡ …前進＋レバー入力
N …レバーニュートラル

SILBER



対人戦攻略

ダメージは高いが使い勝手がちょっと…すべてはプレイヤーのセンス次第

武力 BURIKI ONE World Grapple Tournament '99 in Tokyo

ズィルバー使用上の注意

CPU戦で登場した時はかなりの猛威をふるっている（はずの）ズィルバーなのだが、それはCPUの超反応があってのこと。もちろん攻撃力が高く、使える技も持ってはいるのだが、リョウ、竜誠と同様に投げがない、技のスキがいちいち大きいなど、欠点がいくつか存在するのも事実。いざ使ってみても、やみくもに技を出しているだけでは対戦では勝つことができないぞ。

では、対戦においてどのように闘っていくべきか、いくつかの戦法を紹介していっちゃいます（なんか文章かたいぞ）。

それじゃあ実戦だ

ズィルバーの使えるコンビネーションは、右下段蹴り→中段捻り→バック掌底。右中段突きでもいいのだが、右下段蹴りの方がリーチが長く、スキはほぼ同じ（どちらも多少不利になる）なのでこちらを使っていくようにしよう。

また、右上段蹴りからでも連続ヒットするので、多少間合いが開いてしまった時はこちらを使っていってもいい。または、ガードしつつ少しずつ間合いをつめていくようにしてもよし。

このコンビネーションは、ガードされた時のスキの大きさと、多少決め打ち気味に早めに出さないとつながらないことから、普段から連発していい技ではない。相手の技のあとのスキを狙った反撃用として考えていっていいぞ。

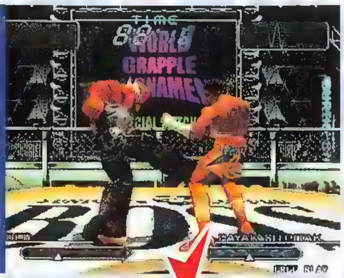
では、こちらから攻める場合にはどうしたらいいかというと、やはり投げ技がないため、近距離での打撃技連打でガードクラッシュを狙っていくことになる。

おもに使っていく技は右中段突き。出るのも早く、判定も強いので、拳の先端を当てるようにしてばしばし出していこう。相手が中途半端に反撃しようとしても、逆につぶせてしまうぞ。ただ、相手が割りこんでくるタイミングがないわけではないので注意。あまり相手に近づきすぎないようにして出していくようにしよう。

相手に右中段突きをガードさせ続け、ガードモーションが変わったらチャンス到来。足刀横蹴り→高速後ろ突き蹴りのコンビネーションを出していこう。恐らく、どちらかで相手はガードクラッシュするはずだ。足刀横蹴りでガードクラッシュしたなら、そのまま高速後ろ突き蹴りが入るし、高速後ろ突き蹴りでクラッシュしたなら、もう一度足刀横蹴りからのコンビネーションを入れていけばヒット確定。どんどんガードクラッシュさせていこう。

また、ズィルバーは、組み技に対する返し技と、タックルに対する返し技を持っている。コマンドは、組み技返しが「➡」（右向き時）で、タックル返しである超脚（なんちゅー名前）が「⬇」となっている。どちらも打撃で返すので、それだけでも重要なダメージ源となってくる。しっかり相手の動きを見て、投げに気をつけて確実に返していくようにすれば、相手もうかつに手を出してくることができなくなる。

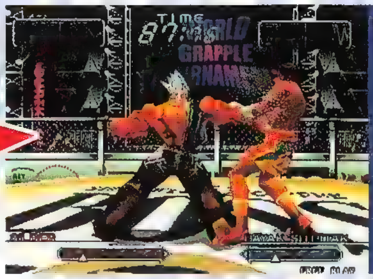
そうすると多少待ち気味に闘うことが可能となってくる。そして、そのままガードをかためておいて、相手の打撃技のスキに割りこんでいくようにすればいい。



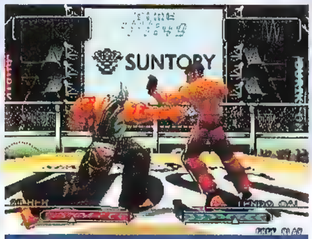
右下段蹴りがヒットしたら、すぐにレバーを後ろに



中段捻りの構えが出たら、またも最速でレバーを前に



するとバック掌底が出て連続ヒットに



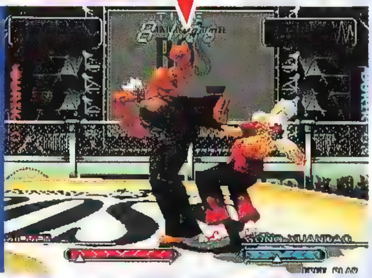
拳の先端を当てるように出していこう



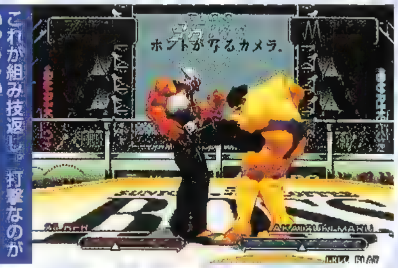
ガードモーションが変わったらチャンス到来！



足刀横蹴りでガードクラッシュしちゃったら



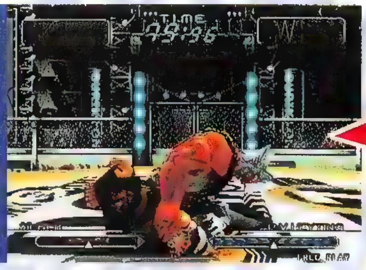
当然、高速後ろ突き蹴りがヒットしちゃう。狙っていくべし



これが組み技返し。打撃なのがいやらしい



タックル返しの超脚。天高く舞い上がって



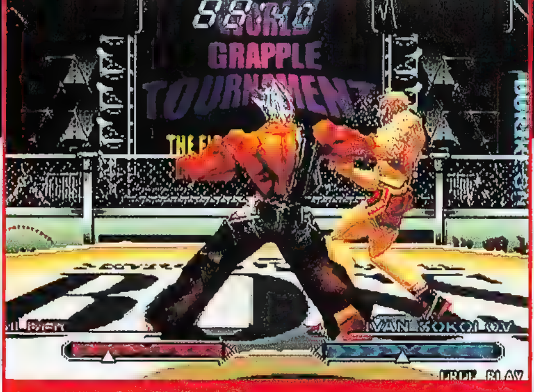
落っこちてくる。超痛そう

SILBER



対CPU戦攻略

右中段突きからのコンビネーションでゴリゴリとガードクラッシュを狙え！



とにかくごりごり押していこう

瞬殺し世界一パターン

対応キャラ　全キャラ

とにかく、何かに取り憑かれたかのように、ひたすら右中段突き→中段捻り→バック掌底を当てていくだけというもの。相手がガードしようがしなかろうが、お構いなしにどんどん出していってしまっておっけえ。

なお、前号でも触れたが、このゲームは、そもそもCPU戦において同キャラが出てくることはないので、決勝戦でズィルバーと対決することはなし。以下、キャラごとに注意点を挙げていく。

凱

掌底→掌底フックのコンビネーションがかなりいやらしい。かなりいい感じで割りこんでくるのだ。ゆえに、凱が相手の時は密着厳禁。1セット当ててもガードされても、いったんガードして様子をうかがって、再び技を出していくようにしよう。タックルも使ってくるので注意。


技を出そうとしたところをつぶされちゃう。密着厳禁

リョウ

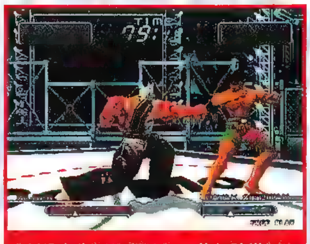
接近すると、こちらと似たような感じで左正拳→コンボ右中段突きをばしばしと出してくる。とにかく、密着しすぎると向こうに好き勝手やられてしまう。拳の先端を当てるようにしながらラッシュ開始。近づき過ぎたら少し離れてまたラッシュ。



リョウのパンチもかなりうざいっす

パヤック

パヤックはかなり足クセが悪いオジサンになっている。したがって凱同様、ガードをかためながら少しずつ接近。1セット決めては待ち、1セット決めては待つをくり返そう。さらにこちらの攻撃をエスケープで回避後、回転肘打ちを出してくるので、なるべく接近してから出していくようにしよう。


よけられちゃった。この後無防備に…

暁丸

試合開始直後、リングアウト後の仕切り直した時、またはダウンを奪った時の相手の起き上がりなどの最初の行動はかち上げを出してくることが多い。このような場合は、必ずガードをかためておくようにしよう。

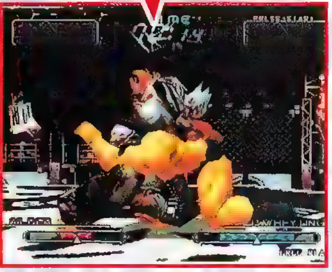
たまに仕切りから双差しを出してくるが、これに関しては、まず投げられることはないので問題なし。ガードをかためて、1発1発相手の技をガードしてから反撃していくようにしよう。

ヒディング

タックル返しの超脚があるので、さほど怖くはない。とにかく相手のタックルに細心の注意を払おう。ラッシュ中は技さえ出ていれば、相手の攻撃を事前に止めることができるが、いつ割りこんでくるのか分からないので気を抜かないように。あとはゴリ押ししていけばおっけえだ。

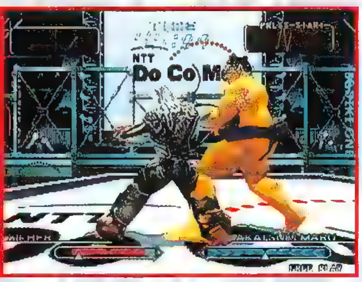
タックルに細心の注意を払って…




確実に返していこう



ほ～ら、出してきた。反撃確定

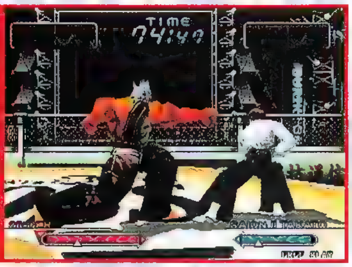


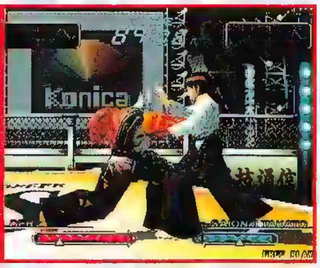
1セット決めたあとガードしていると…

貴人

こちらに打撃技しかないので、向こうの当て身が大活躍してしまう。特に、貴人がステージ後半に出てくれば出てくるほど、その当て身が冴えわたってくるのだ。おまけに、こちらの右中段突きに対して、上段避けで微妙に回避、そして避け肘打ちがずべん、とおみまいしてくれる（ありがとー）。

貴人と闘う時は、常に間合いをつめ、避けられても当たるような距離で右中段突きを出していくようにしよう。当て身に関しては、もうどうしようもないので、取られても気にせずごりごりと押していくようにしよう。


上段避けでよけたりしてくる。かなりイヤなキャラ



貴人は当て身で返してきたり

全ステージのラスボス攻略！

キャプテン・トマディ CAPTAIN TOMADAY™



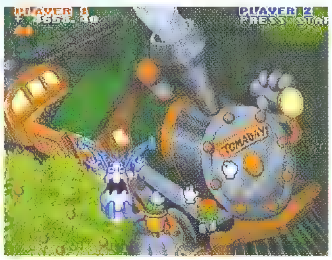
ビスコ	
業務用MVS	発売中／58,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
106M	シューティング

攻略／DSPーたろりん

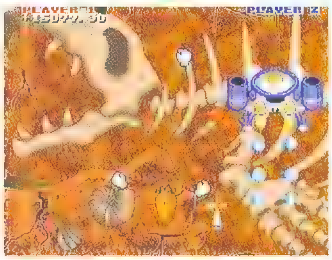
ステージボスを全部まとめて徹底攻略！

今回は、すべてのステージのボス攻略をお届けする。各ボスに対するおすすめのミュータント形態も合わせて紹介していくので、道中でうまくアイテムを集め、自機の形態を調節しておこう。

中ボスに関しては、特に攻撃が激しいステージ5のみの攻略となっている。ステージ1〜3の中ボスに関しては各自で研究して欲しい。それほど手強くはないハズだ。



このゲームのボスや中ボスはいきなり突進してくるので注意



ステージ2の中ボス。この攻撃の時に端に追い詰められないように

STAGE1 筒型28号

速攻で倒せば怖くない

第1形態では、左右にフラフラと移動したあと、静止して青色弾を撃ってくる。しかし、出現直後からボスの目の前に張りついてショットを連射すれば、この攻撃がはじまる前に（悪くてもはじまった直後に）次の形態に持っていくことができるぞ。

第2形態に変化したあとの攻撃パターンは3種類。

①破壊可能なミサイルを撃つ。

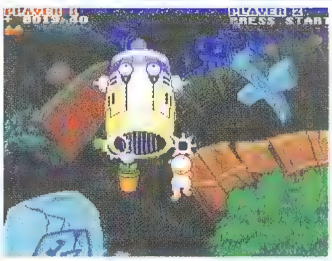
このミサイルは、画面下方で爆発して3WAY弾になるので要注意。これに対しては爆発前のミサイルを確実に破壊すること。ここで撃ち漏らすと、自機の真横あたりで爆発し、3WAY弾になるため、非常によけづらいぞ。

②自機を狙って弾を撃つ。

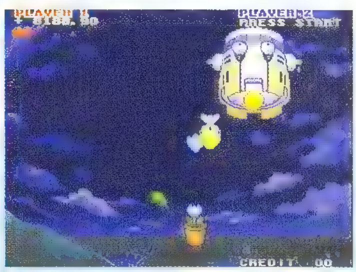
この攻撃は、左右に大きく回避すればOK。

③点滅したあと、猛スピードで自機めがけて突進してくる。

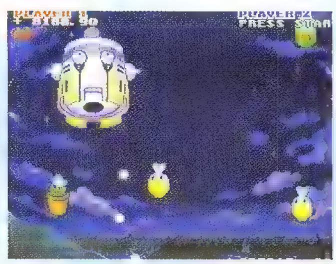
これは注意していれば簡単によけられる。



ボスが出現したら、すぐに張りつこう。反撃される前に次の形態に変えてしまおう



ミサイルは必ず破壊すること。放っておくと大変なことになるぞ



この通り。3WAYが横からくるので、非常によけにくいのだ

ケンダマなら超楽勝

ステージ1の道中をまったくミスせずに抜けると、自機、分身ともにフラワーまでパワーアップさせることができる（ボス戦中に出るミュータントアイテムで、片方はウインクトマトになる）。この装備で戦っても問題はないのだが、どうせなら分身はショートカットを使ってすばやくパワーアップさせてしまおう。おすすめはフラワー＋ケンダマ。一瞬でケリがつくぞ。



ケンダマを使った時のボスのもろさは、かなり笑えますぞ

STAGE2 青銅型土器号

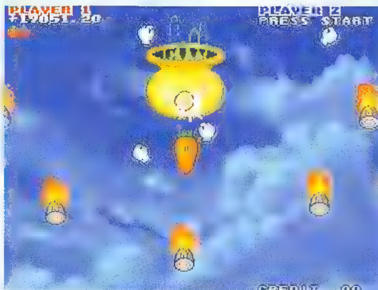
薪と青色弾に要注意

第1形態での攻撃方法は、①画面中央で静止し、薪を5方向に飛ばす。②自機めがけて突進したあと、3WAY弾を撃つ。③同じく突進したあと、破壊できる炎弾をばらまく。の3種類。

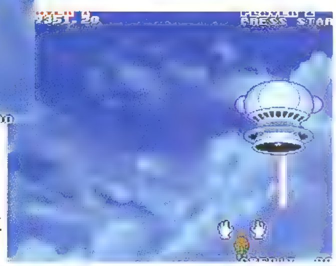
ボス本体は普段、薪でガードされているため、ダメージが与えられるのは①の攻撃時だけ。このスキに薪の内側に入りこんで、ショットを撃ちこもう。あまり欲ばると、戻ってくる薪に当たるので注意すること。②、③は油断さえしなければ特に問題ない。

第2形態では、左右に高速移動しながら、突進、レーザー、自機を狙う黄色弾の3つの攻撃をしてくる。ボスの正面をムリにキープすると、レーザー直撃の可能性もある。あまり自機を動かさず、少しずつダメージを与えていこう。

第3形態での攻撃パターンは、突進、自機を狙う黄色弾、同じく自機を狙ってくる青色弾の3種類。このうち、最も手強いのは、自機を狙う青色弾だろう。一度に10発近く連発するうえにスピードも早い。この攻撃に対しては、初弾を画面の左右どちらかにひきつける。これだけでよけやすくなる。



薪を飛ばしてきたら中に入る。本体と分身の間に薪を通すといいぞ



深追いすると、このレーザーにやられることがある。あせらないことが肝心

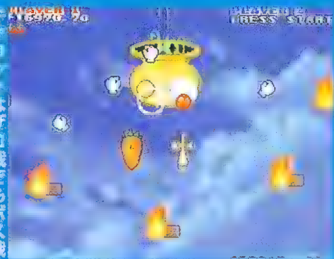


画面端で弾を引きつけ、少しずつ自機を動かしてよけていこう

広範囲に撃てる装備を

このボスは左右への移動が激しく、張りついて連射する機会も少ない。そこで、離れた位置からでも攻撃できるような装備にしておくといい。それに該当する形態としては、やはりキャロットだろう。

分身をどれにするかについては、いろいろな候補が考えられるが、スキを見て一気にダメージを与えられるケンダマやエンジェル、青弾が消せるフィッシュが有力だ。



キャロットはザコ戦でもボス戦でも役に立つ。メチャクチャ便利だよね

STAGE3 超盤太郎号

充実装備で速攻勝負！

装備が弱いと、とてつもなく苦戦させられる。ボス戦までの道中でミスをなくし、万全な態勢で望みたい。

最初は左右のハサミを破壊することからはじめよう。ハサミを破壊するまでは、本体にダメージを与えられない。ハサミからの攻撃はレーザー。発射された直後に一度静止してから、自機に向かってくる。これは上方向に誘導し、下へ回避するといい。

ハサミを破壊すると、ボスの形態が変化する。この状態での攻撃は以下の3つ。

①泡を撃つ（5WAY）。隙間は広いので、たやすく回避できるだろう。

②小型のホーミングミサイルをばらまく。

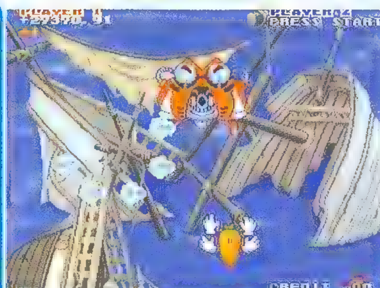
これが、このボスの最強の攻撃。ホーミングミサイルは発射されたあと、しばらくはゆっくりと移動しているのだが、一定時間が経過すると突然加速して自機の方に飛んでくる。ミサイルは、できる限り加速前に破壊しておこう。

③大型のホーミングミサイルを6発同時に撃つ。

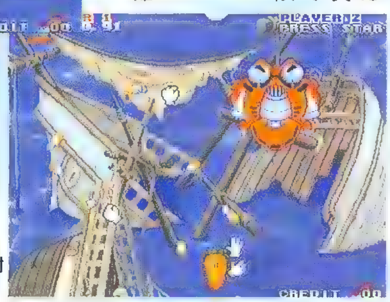
こちらはスピードが遅いので、破壊するのはそれほど難しくないだろう。



レーザー攻撃は上に誘導して下に移動してよける。分身を失いやすいので注意



この攻撃は特に問題なし。隙間が広いし、弾のスピードも遅い

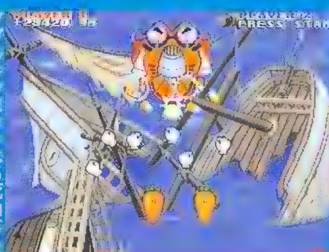


加速して自機を追いかけてくる。発射された直後に破壊してしまおう

キャロットは必須

脅威となる小型ホーミングミサイルを確実に撃ち落とすためには、やっぱりキャロットが一番。ミスして装備が弱くなると全滅の恐れもあるので、キャロットを生き残らせることを最優先に考えて戦うようにしよう。

分身としては、速攻でボスを倒せるケンダマか、ホーミングミサイル対策が楽になるキャロット（つまり両方キャロットにする）がおすすめだ。



ダブルキャロットなら死角なし。ケンダマで速攻撃破を狙うもよし

STAGE5 リング型戦闘機&茄子基地

フィッシュ大活躍

こいつはステージ5の中ボス。攻撃の種類は少ない、というか1種類しか持っていない。しかし、その唯一の攻撃パターンが、非常にいやらしいものになっている。さらに、やっかいなことに他のザコ敵も同時に出現する。

攻撃方法は大型機雷を射出するというもの。この機雷は、画面上方からゆっくりと降りてくるのだが、しばらくすると爆発して3WAY弾になる。この3WAY弾の隙間は狭く、非常によけにくい。

この機雷は、タチの悪いことに画面上方で爆発してしまう。また、これを破壊するためにショットを撃っても、中ボスやザコ敵にさえぎられてしまい、機雷そのものを爆発前に破壊することが、非常に難しくなっている。

ハッキリいって、実力で弾をよけ続けるしかないというのが正直なところ。もちろん、分身がついていると、両方とも生き残らせるのはツラくなってくる。

そこで、分身を残すのをあきらめて、本体(キャロット)のほうの弾よけに専念するようにしよう。

もちろん、分身がフィッシュまで育っていれば、敵弾を消せるので、回避の問題も少なくなっていくのだが…。

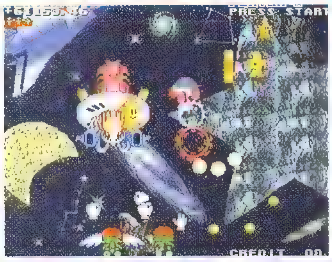
フィッシュがいれば最高

本体はキャロット。ステージ5では(というか、全ステージを通してずっと)、これ以外の装備は考えられない。マジで。

問題は分身。本文中にもあるように、フィッシュまで育てておくのが理想。弾が消せるので、何の問題もなく倒すことができる。ただ、フィッシュはショットの連射ができないので、ザコ敵に体当たりされないように注意しよう。



敵の弾が消せるっていいね。連射がきかないのが唯一の難点だけど…



機雷が分裂して3WAYになる。隙間も狭いのでなかなかよけにくいぞ



ザコ敵その1・星型の敵。特に強いわけではないけど、突進には注意しよう



ザコ敵その2・フォークを飛ばす敵。カタいので、中ボスよりも優先して倒そう

ナス型砲台の対処がカギ

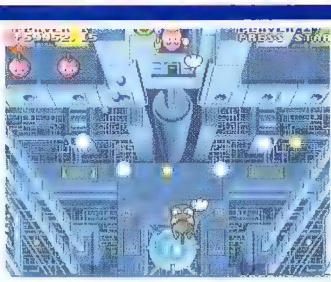
ボスの本体は普段、バリアのようなものに守られており、これがある間はダメージが与えられない。ボスが攻撃をしてくる時だけバリアが開くので、このスキに接近してショットを連射し、一気にダメージを与えよう。

ボス本体の攻撃は4WAY弾。正面にいれば当たらないので、それほど注意する必要はない。

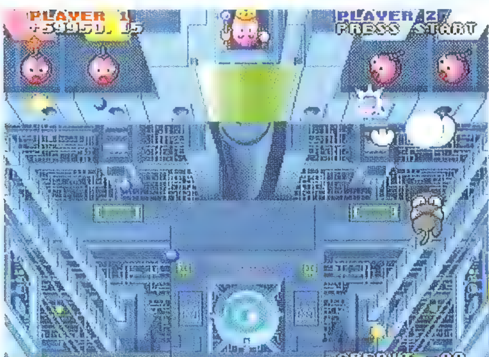
問題はボスの左右に2つずつあるナス型の砲台。内側の砲台は3WAY弾を、外側の砲台は誘導弾を撃ってくる。しかもこの砲台、破壊してもすぐに復活するのだ。

理想的な対処は、砲台が復活した直後に破壊し、砲台に攻撃をさせないことなのだが、そううまくもいかない。それに、砲台の破壊に気をとられていると、ボスへの撃ちこみもおろそかになる…。そこで、あくまでもボス本体への撃ちこみを最優先に考え、ボスがバリアを張ったら砲台を破壊する、といった感じにプレイするといい。

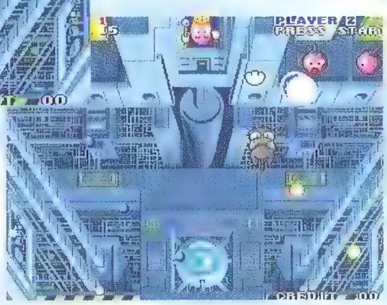
ちなみに、誘導弾は円を描くように自機を動かすと回避しやすいので覚えておこう。分身がフィッシュなら、誘導弾を消せるのでかなり楽になる。その場合、死にそうになったらフィッシュを優先的に生き残らせよう。



ボス本体の攻撃はまったく問題なし。接近して一気にダメージを与えよう



バリアが張られている間は、左右のナス型砲台を破壊しにいこう

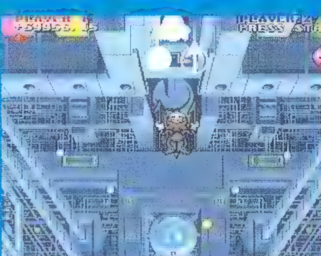


分かりにくいかもしれないけど、誘導弾の上にぐるっと回りこんだところです

エンジェルやモンキーが最適

このボスには、移動スピードが速くて攻撃力の高い形態で望みたい。そこで挙がる機体はエンジェル(デビル)やモンキー! ただ、中ボスからここまでで本体をエンジェルまで育てるのは、ほぼ不可能。分身をエンジェルまで育てておきたいが、それも難しい…。

また、ムリをせずにキャロット+フィッシュで挑むのもアリ。フィッシュなら誘導弾も消せるからね。



エンジェルやデビルなら、砲台も一瞬で壊せる。ボス本体もあっという間だぞ

キャプテン・トマディ

CAPTAIN TOMADAY

設定原画集

見るだけでも楽しい!? ほどに個性あふれるキャラクターたちを大紹介！

トマディが変身していくミュータント全種類の原画を、ザコキャラやボスキャラも合わせて紹介。『キャプテン・トマディ』のゆかいな世界を堪能しよう。

ノーマルトマト

よい子、悪い子、普通の子でいえば普通の子トマディだよね、やっぱり。スタート時はこのノーマルトマト。性格も一番素直？

ビッグトマト

わわっ、こうして見ると本当にビッグなんだね。ほっぺのあたりがモリモリしてて、力持ちっぽい感じ。マユ毛もりりしいね。



ウィングトマト

ノーマルトマトに羽がついたらこうなりました。リボンがついているから女の子だね。表情がおしゃまさんな感じ。

スモールトマト

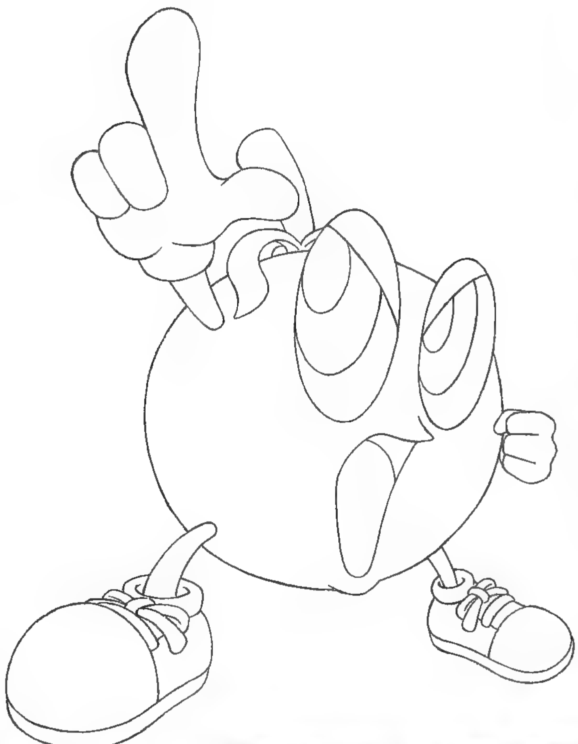
ただでさえ、もとがプチトマトなのに、さらにスモールときたよ。くどいようだけど、プチでスモール！ 涙モノの可愛らしさに胸いっぱい。

ミュータント

トマト系のミュータント、大集合！ なんてバリエーション豊かなトマディ。もとをたどれば彼らはただのプチトマトだったのに…。こんなに可愛いやつらが宇宙へ旅立つのだ！ 感動しちゃうね。

キャプテン・トマディ不気味バージョン!? 浮世絵顔バージョン!? 顔のパーツがすべて可愛くないという、めずらしい原画。左目の横に貼ってあるのはバンソウコウ? 左足のアンクレット(?)にも目がいっちゃうよ。





見よ! このりりしい姿を! この正義感にあふれるまなざしを! たった1粒、地球を守るために宇宙へと旅立つキャプテン・トマディ。応援せずにはいられない!! がんばれ、トマディ!!

おたんじょうのず

これは貴重な設定原画! なんとただのプチトマトからキャプテン・トマディに変身する場面だ。鉢のトマトがトマディのもとの姿ということなんだね。うーん、ただのトマト。しかも博士の夜食用ときたよ。





ベビー

ひゃあ！　ピックトマトの次は、なんとベビーに変身だ！　大きいお尻のおむつ姿が可愛すぎる!!



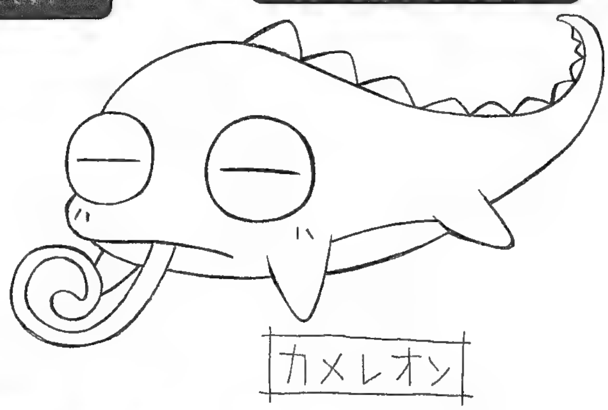


モンキー

澄んだ目をした、可愛いおサルたちが手に持っているのは食べ物のバナナではありません。バナナ攻撃のバナナです！

カメレオン

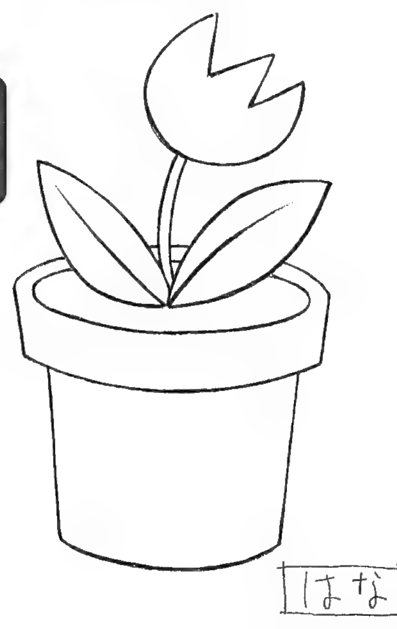
手足は短いけど、なんてったってご自慢のなが〜い舌があるからね！　舌攻撃はダメージが大きいんだぞ！





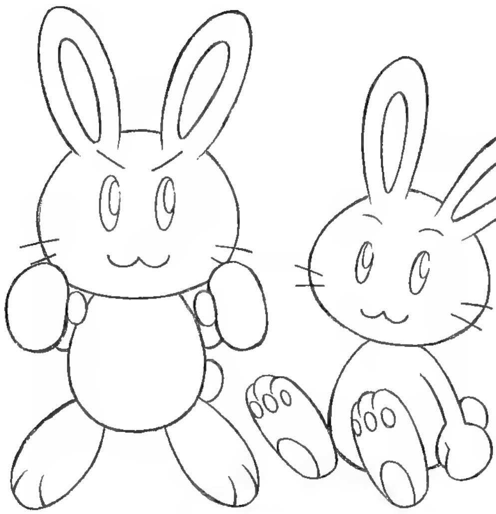
フラワー

こんなに単純なチューリップから３ＷＡＹショットが出るとは、誰が予想できただろうか！　恐るべし、フラワー。



ケンダマ

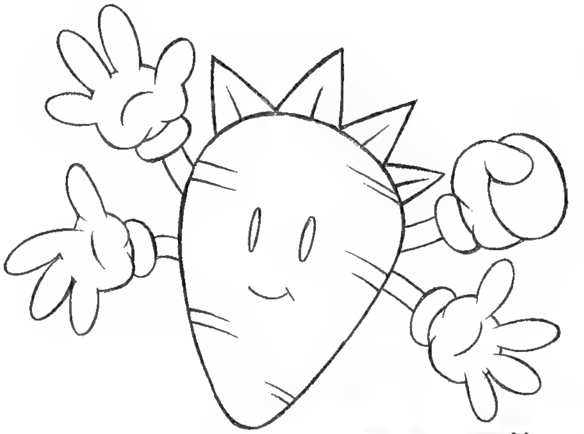
ケンダマが宇宙を飛んでいるなんて、すごく不思議だけど、これがトマディ・ワールドの面白いところなんだね。



うさぎ

ラビット

元気いっぱい！って感じのラビットたち。なんと好物であるはずのニンジンを発射して攻撃。もったいなくないのかな。



にんじん

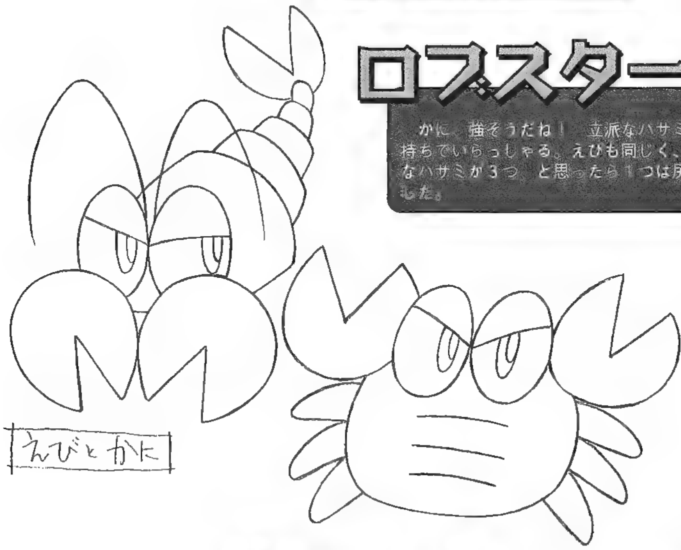
ニンジン

胴体からニョキッとのびる、手が４本。自分一人でジャンケンを楽しめる？かどうかは分からないけど、色々と便利そう。

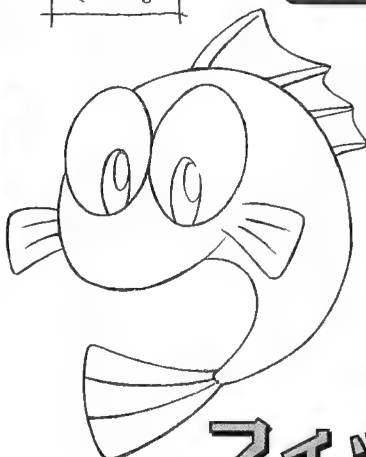
さかな

ロブスター

かに、強そうだね！立派なハサミをお持ちでいらっしゃる。えびも同じく、立派なハサミが３つ、と思ったら１つは尻尾でした。



えびとかに



フィッシュ

ずいぶん目の大きい魚だね。背ビレの位置がちょっとモヒカンに見える気もするけど、そんなわけないって!?

キャット

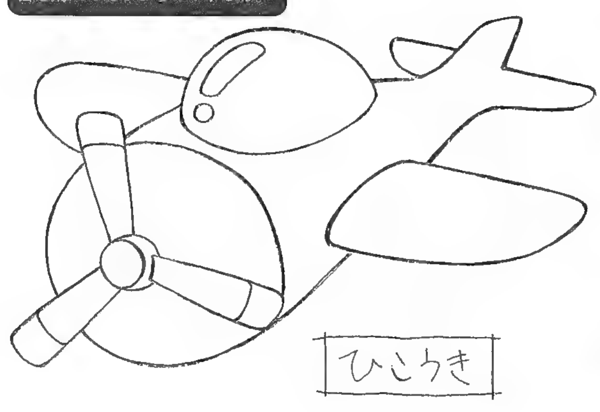
ちょっと、目が意地悪そうだけど口もとが可愛いねこたち。攻撃が左右のネコパンチというのがまた笑えるね。

プレーン

やっと、宇宙を飛んでもおかしくないものに変身か！いや、でもこんなにシンプルな飛行機が宇宙を飛んでたらびっくりするね。

ねこ





ひこうき



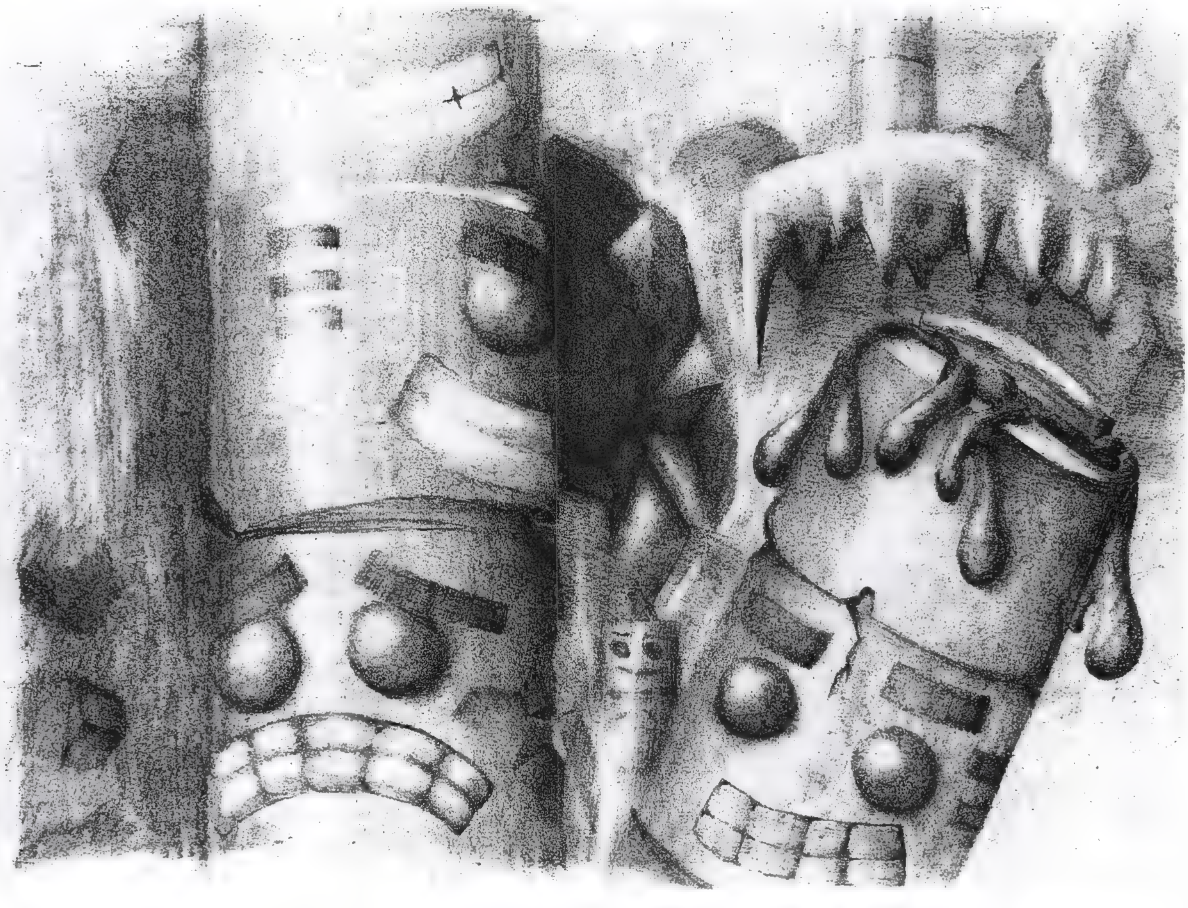


デビル

2人とも悪ガキっぽいなぁ。さすがデビルなだけあって、ささったら痛そうなヤリ（？）をお持ちで。虫歯菌くんにも見えちゃうな。

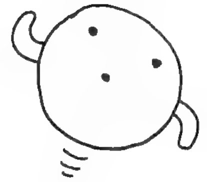
エンジェル

ちょぴっと生えた髪の毛とおへそがかわいいエンジェル。手に持つ矢は攻撃力の高い1WAYショットだ！



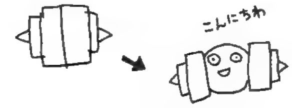
…背景画面の一つ。これって、ダルマ落としじゃないよね？　なんか歯がむき出しでこわいなあ。

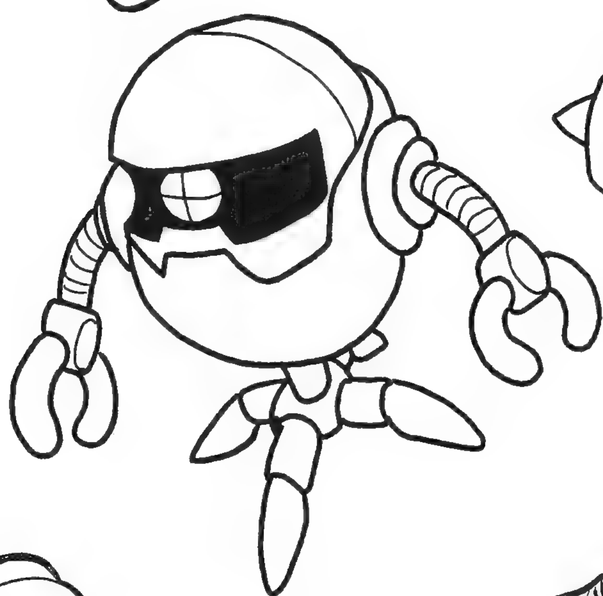


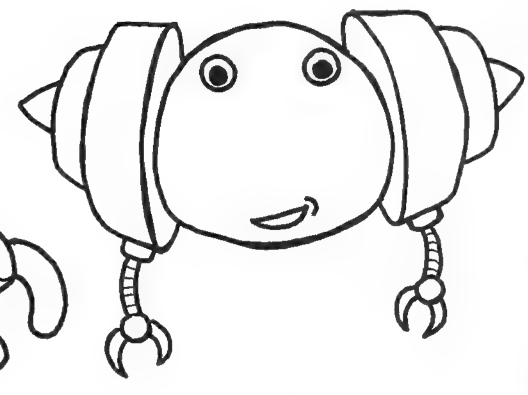


敵キャラクター

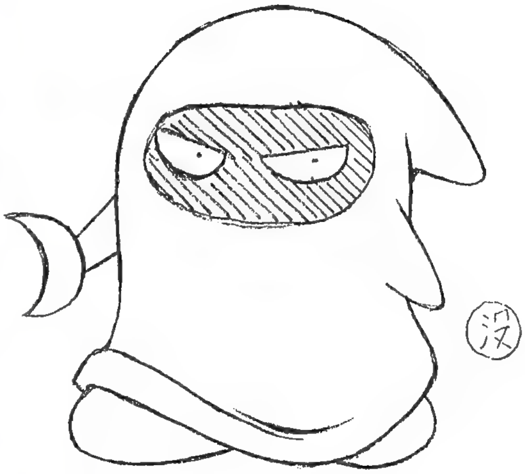
なんともゆかいなザコ敵キャラたち。敵、と思うにはちょっとかわいかったりするけど、そんな甘いことはいってられないのだ！　でも、こいつらが地球を襲おうだなんて、おかしな話だね。







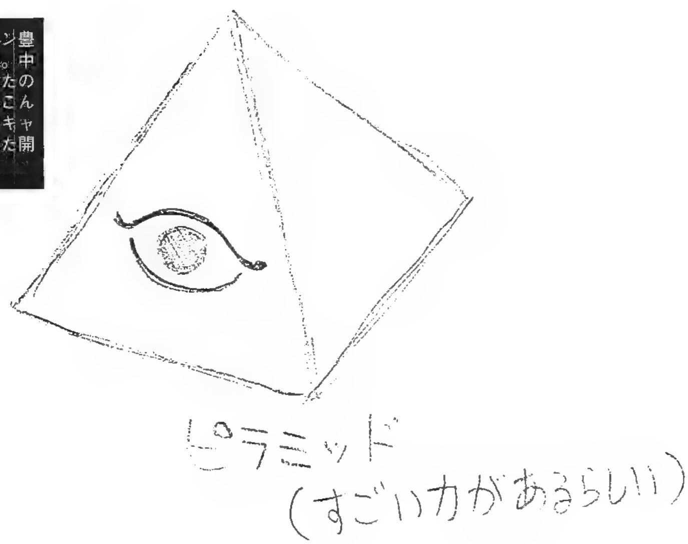




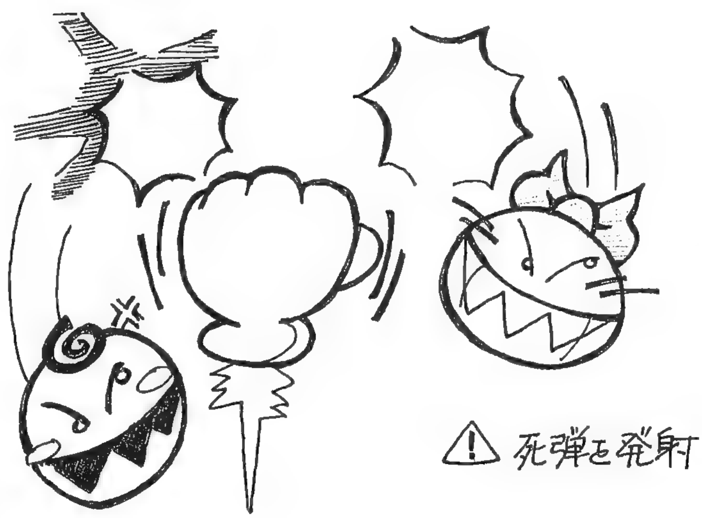


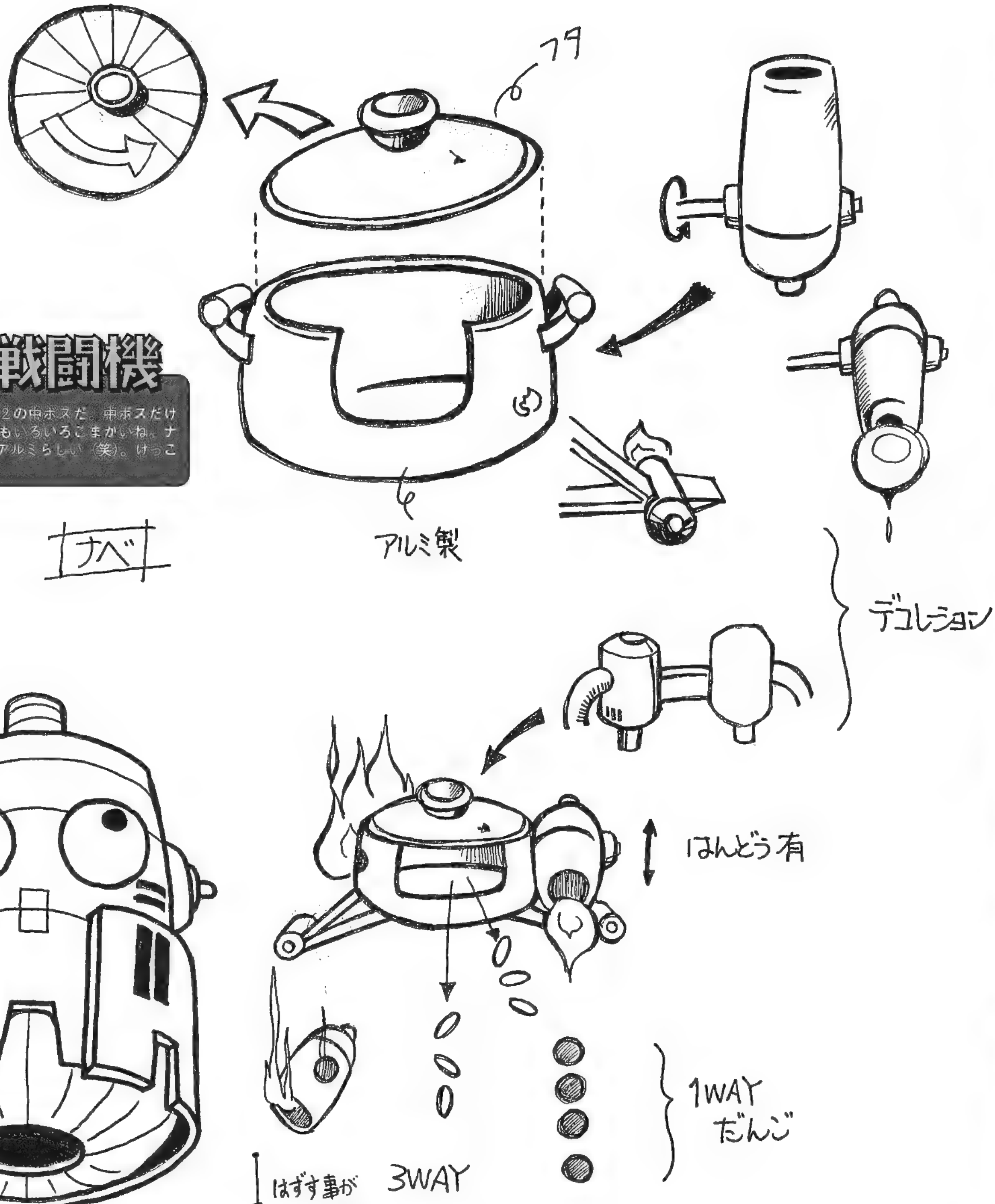


本当にバリエーション豊かなキャラクターたち。中にはボツになっちゃったのもいるみたいだけど、こんなにも個性的あふれるキャラをたくさん思いついた開発陣に拍手！



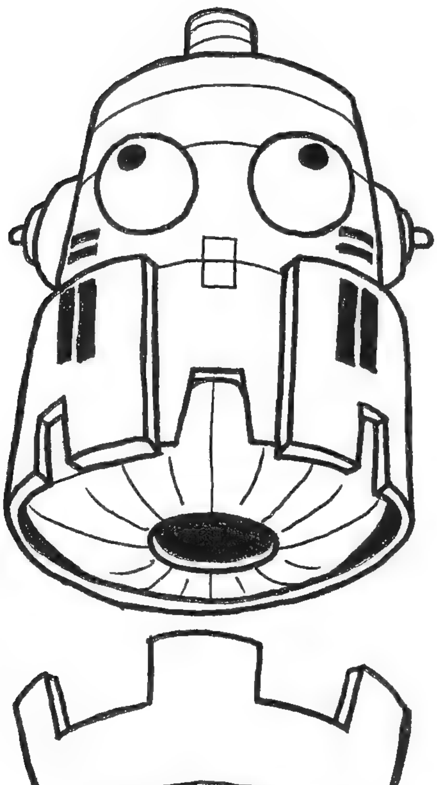






鍋型戦闘機

STAGE２の中ボスだ。中ボスだけあって、設定もいろいろこまかいね。ナント、素材はアルミらしい（笑）。けっこう軽そう。

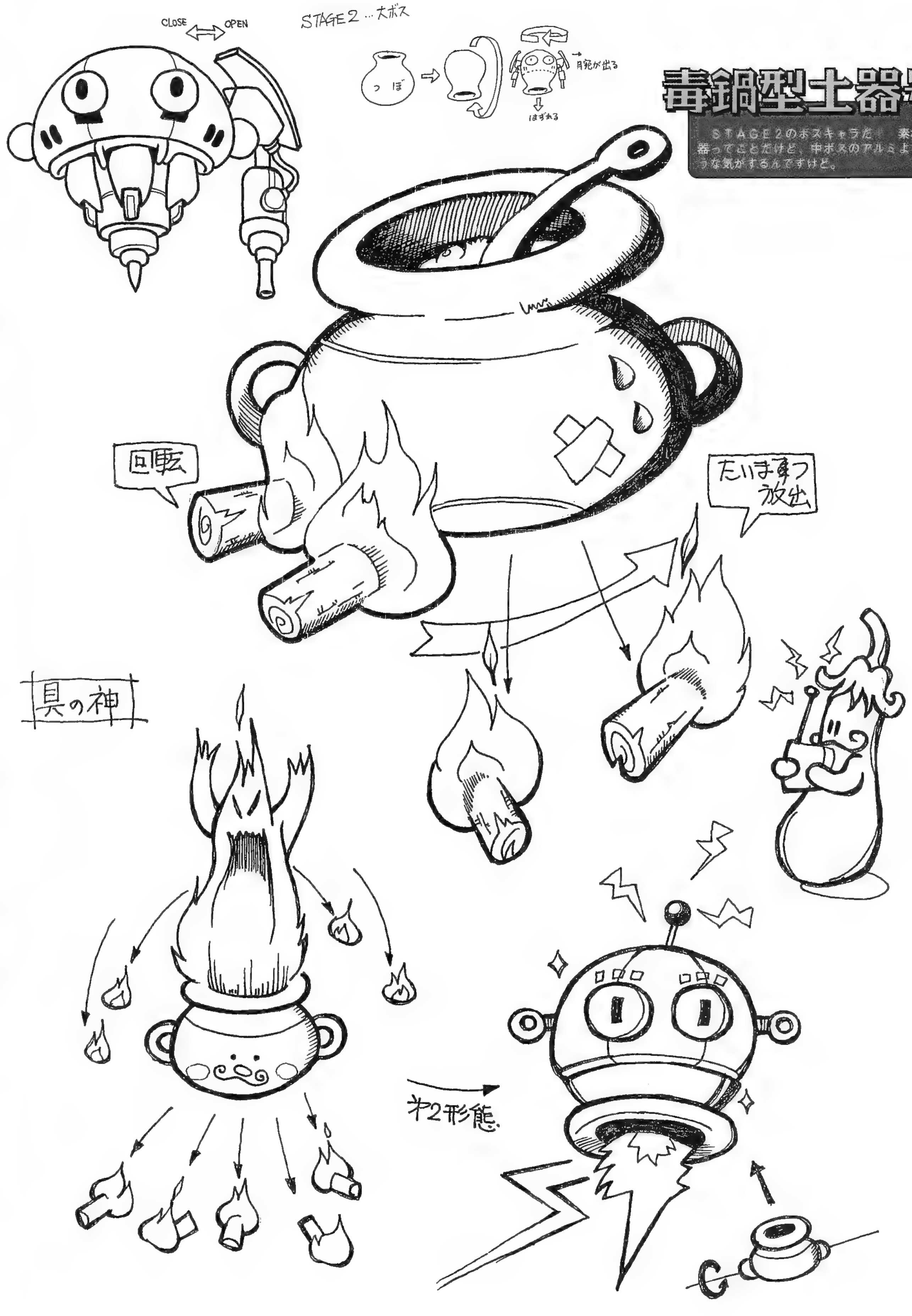


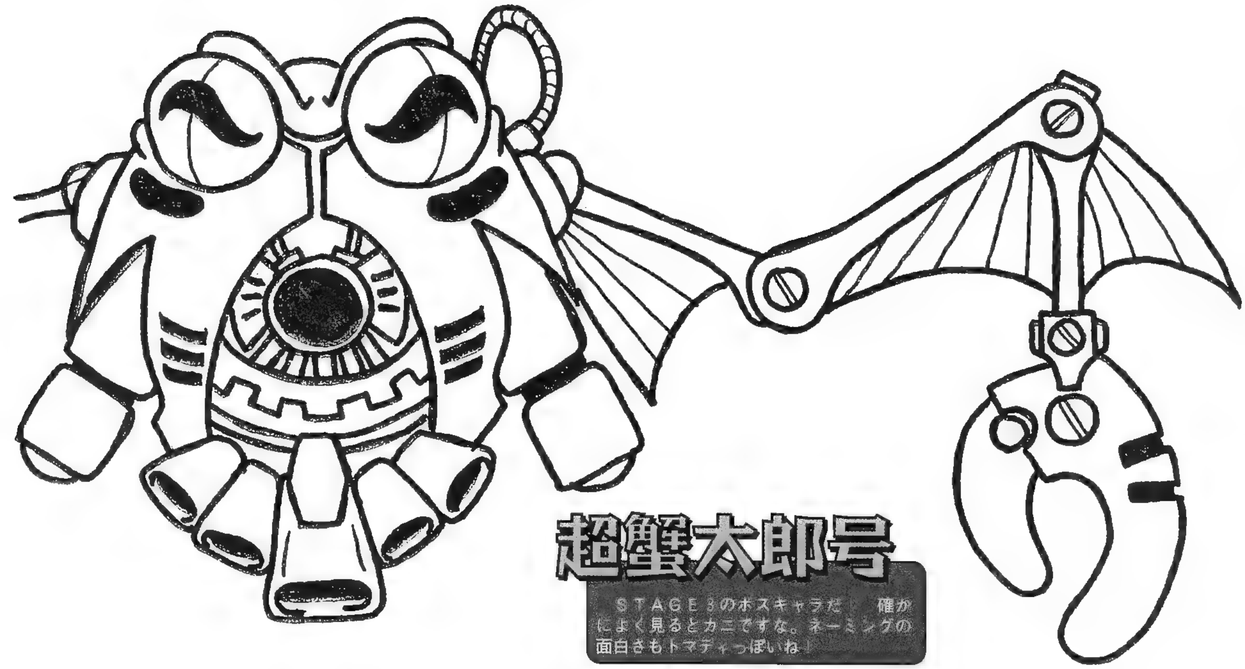
筒型28号

STAGE１のボスキャラだ。28号って名前はどこからきたんだ？ それにしても目線があっちこっちにいっちゃってて見た目的にあんまり怖くないなあ。

毒鍋型土器号

ＳＴＡＧＥ２のボスキャラだ！！　素材は土器ってことだけど、中ボスのアルミより弱そうな気がするんですけど。





超蟹太郎号

ＳＴＡＧＥ３のボスキャラだ！　確かによく見るとカニですな。ネーミングの面白さもトマディっぽいね！



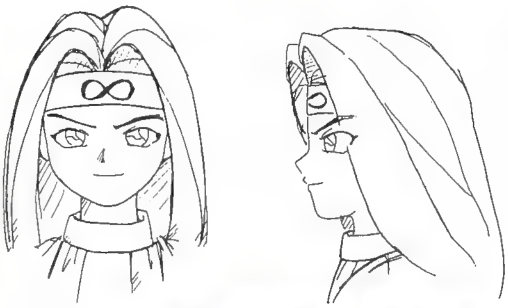
王様

とうとうナス星人の大ボスだ！うーん、とっても意地悪そう。しっかし引き連れてる愛牛がお盆を想像させてるあたり、やっぱり笑えるキャラクターだね！

Magical Drop マジカルドロップ ポケット POCKET 設定原画集

個性あふれる設定が楽しい マジドロのキャラを紹介だ！

　みんな、ネオポケ版の『マジカルドロップ』、もうやってるよね！　シリーズでも人気の高いキャラがポケットに登場。ここではその全11キャラを紹介するのでおさらいしよう。

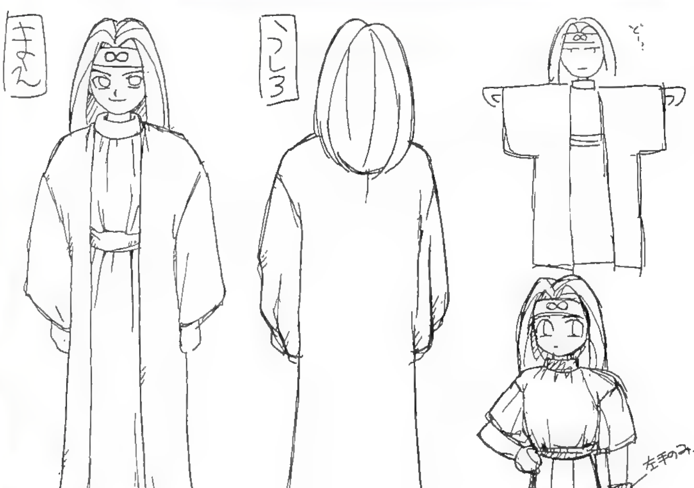


いまどきなロングヘアーだね！きっと、そこらの女の子よりお手入れに時間をかけているに違いない。

マジシャン

　キザでナルシストでプライドが高いという彼。うっ、もしかしていやなヤツ!?　いやいや、そんなところもこの甘いマスクでカバーできちゃうよね。

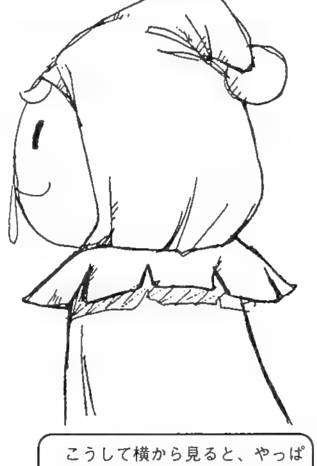
さすがに頭身のバランスがとれてますな。そして、計算された服のすその引きずり具合。何もかもに神経いきとどいてる!?



フール

　守ってあげたくなるキャラクターNo.1だね !!　いつもたらしている鼻水がなんともまぬけだけどやっぱり可愛くって、微笑ましいな。





こうして横から見ると、やっぱり鼻がないんだ！　だけどいつも鼻たれ小僧のフール君でした !!



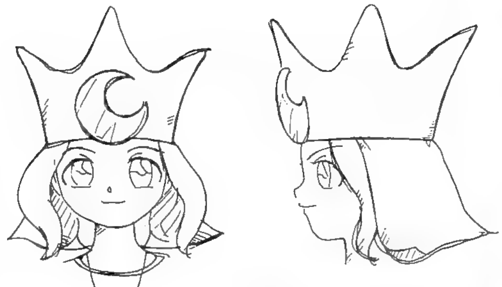
マントを開いてるけど、口も開いちゃってるフール。なんか嬉しそうな表情してるけど、ちっちゃいことでも大喜びするんだろうな。



いつも一緒のネコ。口がフールにそっくりだね。虫を見てる表情がなんとも愛らしいですな！







帽子をとると、こんなヘアースタイルだったんだね。それにしても姿勢がいいですな。やっぱりだらしないのは嫌いなのかも。

帽子についている大きな月がトレードマークの彼女。そして聖職者としての誇りを感じられるこのまなざしにも注目！





こうして見ると普通にかわいい女の子だね。お高くとまってるようには全然見えないけどなあ。

ハイプリエステス

読書が大好きなインテリガール！　ちょっと高飛車な性格らしいが、それは、知性の低い相手に限ることらしい。うーん、厳しいなあ。でも努力家なので大目に見よう。

聖職者とあって、質素な感じの衣装、そしていつでも小脇に抱えた本が知性を感じさせる必須アイテムか？

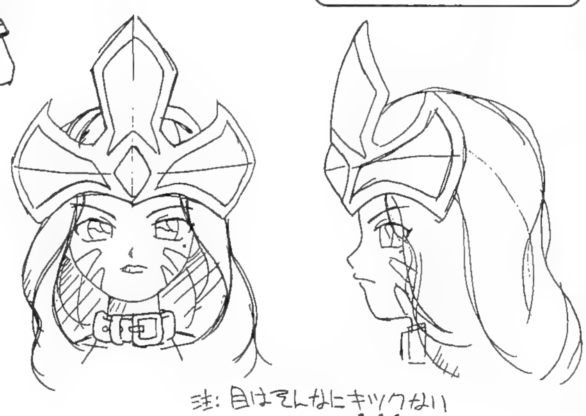




エンプレス

今回のネオポケ版では隠しキャラで登場。趣味がなんと、しもべを増やすこと！　そして好きなことがいじめ…。とってもコワイ人なのだ。

注にはそう書いてあるけれど、やっぱりきつそう！　でも美人な女王様ときたらそうでなくっちゃね。



スタイル抜群！な彼女。そしてそれを強調するかのような衣装。よくお似合いですなぁ。きっとファンも多いに違いない。

ハイエロファント

好きなことは日光浴！　というなんともほがらかな少年。趣味が人助け、そして平和を愛する性格だなんて、なんていい人なんでしょう！　っていうかいい人すぎ。







なんて澄んだ瞳をしているんだ。彼のきれいな心が表れているんだね。マジシャンにライバル意識持たれるのも当然？

帽子を取るとますますさわやかな少年になるね。法皇ということで、衣装にも威厳がありますな。

ラバーズ

甘えん坊な４歳の女の子。な、なんて可愛いんだ！　趣味はいつも一緒にいるブタさんと遊ぶことなんだって。どうやらちょっとやんちゃみたい。



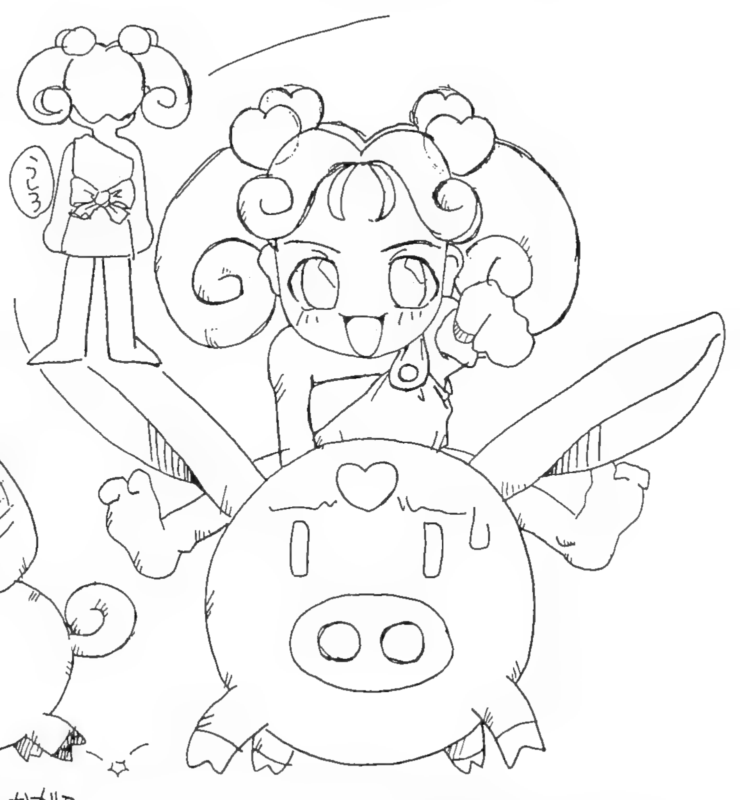
ちょっと鼻ぺちゃ？　ま、まだ４歳だし、これからの成長ぶりが楽しみ、ということにしておきましょう！



大きなおめめにくるんくるんの髪の毛。その可愛さは無敵ですな。この嬉しそうな表情に皆まいっちゃうね。



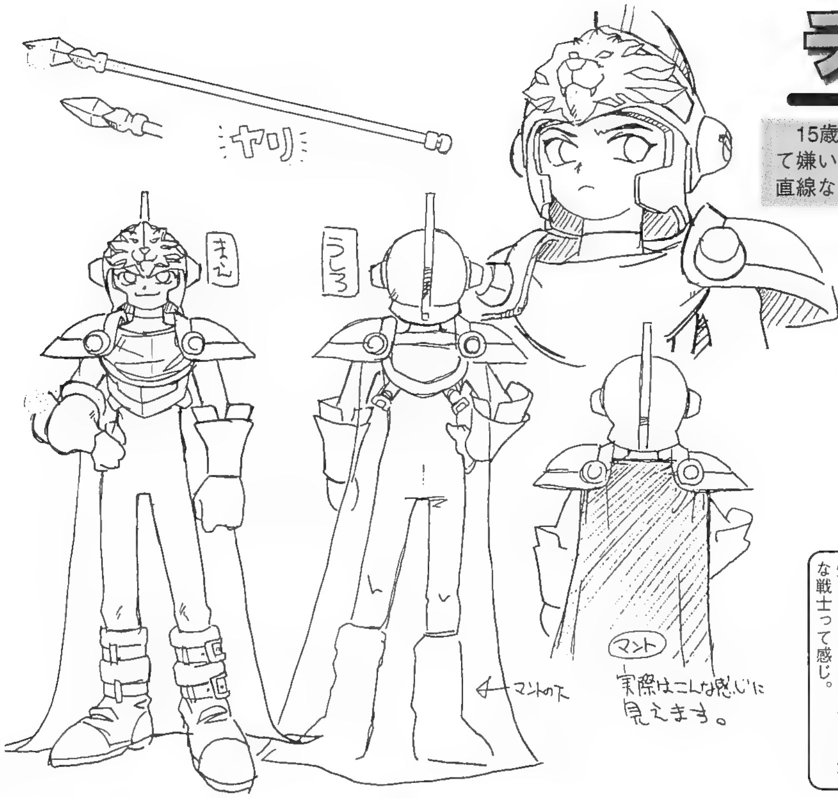




大好きなブタさんと一緒に出発だ！　ラバーズははりきっているけど、どうやらブタさんはあんまりって感じ。

チャリオット

15歳で趣味が武者修行、好きなことがチャレンジ、そして嫌いなことが敗北というから相当熱い少年。そのまま一直線な性格で修行に励んでくれ！





なんだか挑戦的な表情。怖い物なんて何もないって感じですな。兜（カブト）についているライオンの飾りがよくお似合い！



マントがかっこいい！　さらにとても頑丈そうな鎧（ヨロイ）を身につけていて、完璧だね。どこから見ても立派な戦士って感じ。

フォーチュン

年齢がなんと１万歳！　さすが時間を操れる魔力を持っているだけあって、長生きしてますな。性格は冷酷無比なんだって。怖いですねぇ。今回は隠しキャラで登場だ。





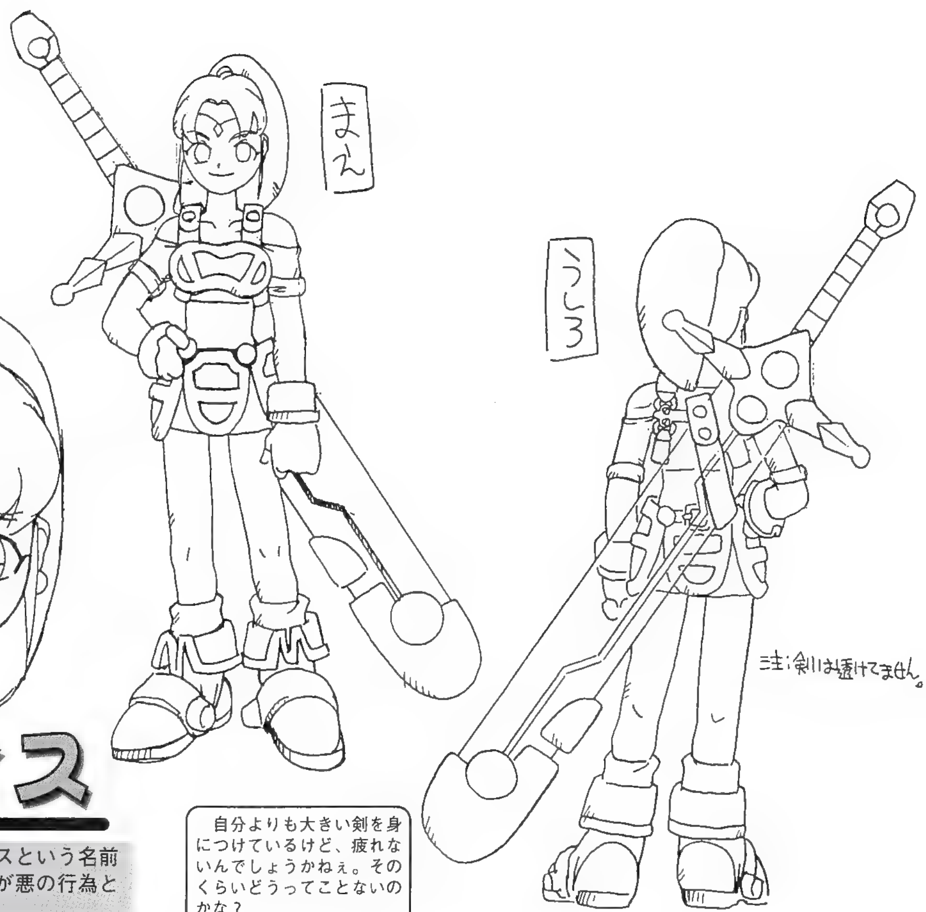
頭、腕、腰についているのは時間や運命を操る魔力を持つ不思議な輪。こんな物をたくさん身につけているなんて無敵！



不思議なことにイヤリングまで浮いているね。もみあげの部分がちょっとカールしているのはおしゃれなのかな？



ボニーテールがお似合いだね。修行好きなたくましい彼女だけど、額につけているアクセサリーで女の子らしさを演出？

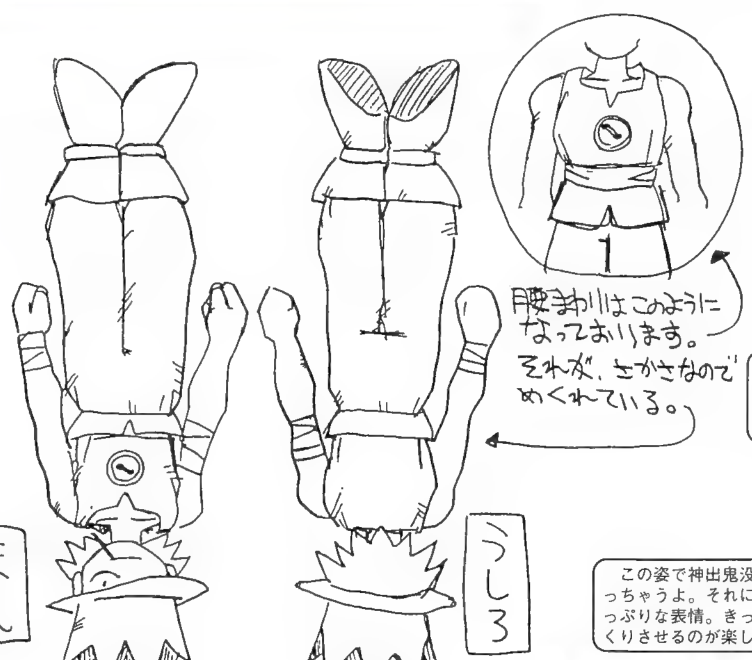


ジャスティス

とっても正義感の強い女の子。ジャスティスという名前の通り、好きなことが善の行為、嫌いなことが悪の行為という、はっきりした性格の持ち主。

自分よりも大きい剣を身につけているけど、疲れないんでしょうかねぇ。そのくらいどうってことないのかな？

注：さかさまが正しい。





上下を間違えて見ているのかと、一瞬勘違いしてしまいました。口にくわえてるのは何だろう？　気になるなぁ。



この姿で神出鬼没されたらびびっちゃうよ。それにしても余裕たっぷりな表情。きっと、皆をびっくりさせるのが楽しみに違いない。

ハングドマン

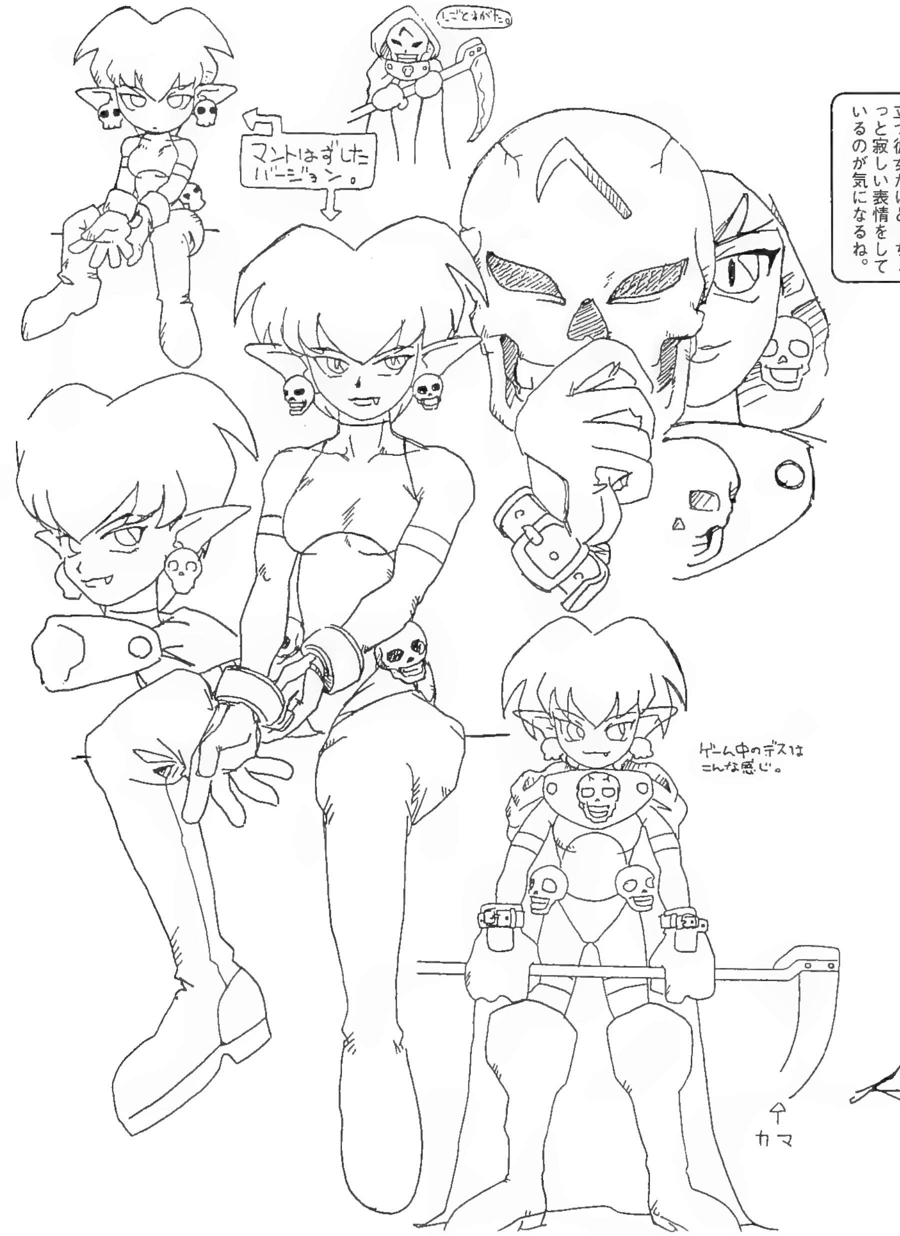
ひねくれものの、裏情報収集が趣味というかなり変わってるキャラ。なんでいっつも逆さまなんだろう？　今回は隠しキャラとして登場だ。

つるされてる…というより
宙に浮いてる感じ。(糸、ひも、は見えない)
神出鬼没なキャラクターで
ものかげさえあれば、どこにでも出現

デス

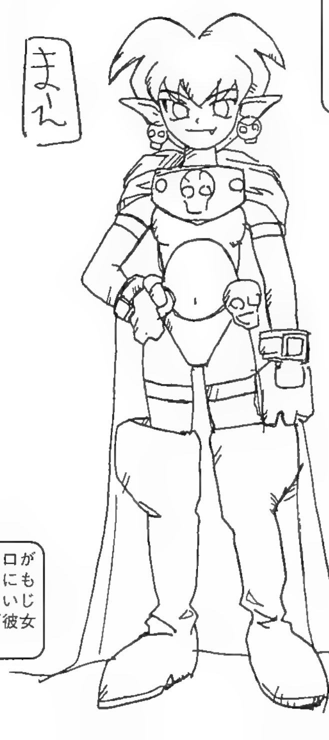
勝負に勝ったら、相手の首を切っちゃう容赦ない死神。好きなことは血を飲むことだという…。なんて恐ろしいキャラクターなんだ。さすが死神なだけあるね。

ドクロだとか、鎌だとか、怖い面ばかり目立つ彼女だけど、ちょっと寂しい表情をしているのが気になるね。





よく見ると衣装がとってもセクシーです！ 勝負に負けるその前に、彼女の魅力に負けちゃうね。





ひー、あちこちにドクロがついてて怖いよう！ なにもイヤリングにすることないじゃないか！ でもこれが彼女のトレードマーク？

7月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『メタスラX』猛追！ PS版では『KOF'98』がまだまだ強い！

1 3,114P '99.2.25発売

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ CD

一定の体力ゲージで何人の敵を倒せるかを競うサバイバルモードの追加によって、スリリングなバトルが楽しめる！

2 2,872P '99.5.27発売

メタルスラッグX ROM

メタルスラッグ本体や武器の設定が実にこまかい！
新規の武器や敵も登場して迫力も数段パワーアップ！

3 1,685P '99.1.28発売

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ ROM

圧倒的なパワーを持つ大ボス「黄龍」が自由自在に操れる！
NF3月号で使用コマンドを再チェックしよう！

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	'98.12.23発売	975P
5	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	'98.3.26発売	622P
6	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	398P
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	287P
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	'98.9.23発売	204P
9	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD	'98.7.23発売	172P
10	メタルスラッグ2 ROM	'98.4.2発売	115P

NP ネオジオポケット TOP5

1	餓狼伝説 FIRST CONTACT	352P	'99.5.27発売
2	サムライスピリッツ！2	326P	'99.6.10発売
3	キング・オブ・ファイターズR－2	309P	'99.3.19発売
4	バイオモーター・ユニトロン	280P	'99.4.19発売
5	ネオポケ プロ野球	255P	'99.5.13発売

PS プレイステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	364P	'99.3.25発売
2	～幕末浪漫～月華の剣士	293P	'99.2.25発売
3	ATHENA～Awakening from the ordinary life～	231P	'99.3.11発売
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	186P	'98.6.25発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	179P	'98.8.27発売

SS セガサターン TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	168P	'98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	143P	'98.8.6発売
3	サムライスピリッツベストコレクション	121P	'98.8.6発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	96P	'98.3.26発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	68P	'97.12.23発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト読者人気 Best 10

白熱の首位争いを制したのは『KOF'98』！『餓狼WA』またまた急上昇でベスト3入り！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	848P
2位(1)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	776P
3位(10)	餓狼伝説　WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	424P
4位(3)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	400P
5位(8)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	336P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	328P
7位(5)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	272P
8位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	248P
9位(−)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	208P
10位(4)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	200P

【総評】

今月もたくさんの投票ありがとう!! 最近なにかと入れ替わりが激しいトップ争いは、『KOF'98』の大勝利！ ということで今月は終了。だからといって油断は禁物！

『月華第二幕』も、今回は2位の座に落ちついたものの、またいつ順位をひっくり返すか分からない！ 相変わらず上位は混戦状態のようです。

『餓狼WA』はなんと前回の10位から3位に大幅ランクアップ。このまま一気にトップまで登りつめるのか!? 超期待です。

『餓狼WA』に僅差で敗れ、健闘むなしく4位に落ちてしまったのは『RB餓狼』。

そして5位には『月華』がランクイン。この調子でポイントがのび続けたら、『月華第二幕』との上位争いもアリかも…？

6位は前回と変わらず『KOF'97』。KOF人気も今じゃ安定状態にあるようです。

『天サム』は今回残念ながら7位に転落。閑丸伝説崩壊の危機か!?

『RBSP』は8位。ギースの登場も、「亡霊」ではなく「悪夢」という表現に感動したという人が多数。

9位には『真サム』が初登場！ やはりチャムチャム人気が高いようです。

『アスラ』がなんと一気に10位転落！ ベスト10落ちも時間の問題でしょうか。

累計でも小さな変化がいくつか見られます。『月華』と『月華第二幕』がそろって1ランクアップした他、『餓狼WA』、『メタスラX』もじょじょにポイントが増えてきているようです。

まだまだ目が離せないソフト人気ベスト10！ この調子でみんなドシドシ投票してね！ 待ってます！



今思えばこの時が一番祭典っぽかったような気がするなあ…



持ち前の元気なキャラクターで巻き返しをはかるか!?

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	12,660P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	10,787P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	9,876P
4位(5)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	9,268P
5位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	9,225P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	8,271P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	7,440P
8位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	7,044P
9位(9)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	6,707P
10位(10)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	5,171P
11位(11)	真サムライスピリッツ	4,474P
12位(12)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	3,322P
13位(13)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	2,998P
14位(14)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,693P
15位(15)	侍魂〜サムライスピリッツ〜	2,410P
16位(16)	餓狼伝説スペシャル	2,091P
17位(17)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,019P
18位(18)	風雲スーパータッグバトル	2,002P
19位(19)	メタルスラッグ2	1,899P
20位(20)	餓狼伝説3	1,765P
21位(21)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,706P
22位(22)	サムライスピリッツ	1,664P
23位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,537P
24位(23)	ブレイジングスター	1,443P
25位(25)	マジカルドロップIII	1,076P
26位(26)	天外魔境真伝	971P
27位(27)	メタルスラッグ	795P
28位(28)	パルスター	722P
29位(29)	龍虎の拳2	678P
30位(30)	わくわく7	622P
31位(31)	餓狼伝説2	510P
32位(32)	NINJA MASTER'S	487P
33位(33)	ワールドヒーローズパーフェクト	474P
34位(34)	ティンクルスタースプライツ	471P
35位(35)	マジカルドロップ2	442P
36位(36)	ソニックウィングス3	393P
37位(38)	メタルスラッグX	391P
38位(37)	キング・オブ・ファイターズR-1	390P
39位(39)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
40位(40)	パズルボブル	362P
41位(41)	BREAKERS	326P
42位(42)	ビューポイント	322P
43位(43)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	309P
44位(44)	ギャラクシーファイト	285P
45位(45)	ステークスウィナー	249P
45位(45)	ビッグトーナメントゴルフ	249P
47位(47)	餓狼伝説	233P
48位(48)	ソニックウィングス2	221P
48位(49)	超人学園ゴウカイザー	221P
50位(50)	オフビートレーサー！	198P

読者の一言

〜幕末浪漫〜月華の剣士

楓の覚醒！という技（?）がとても魅力で、私がSNKゲームを知るきっかけとなったゲームでした。ストーリーもよくて、弾きも楽しく、とりこにさせてくれました。勝利デモのセリフの多さもとてもよい感じでした。
●原田佳奈さん（福岡県）

このゲームをして、ゲーセンで乱入するようになった。対戦で勝てるようになった。ありがとう月華！　ありがとうSNK！
●PN／S-Z（兵庫県）

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

非常にゲームバランスのいいゲーム。また各キャラの設定がしっかりしつつ、想像力を引き立てる高度な魅力アリ。そして、なんといっても確実に前作よりいいものになっていると思います。
●PN／スガリュー（東京都）

「技と力」という月華独特の闘い方がいいし、連続技が簡単で、初心者もすんなりと入りこめるいいゲームではないかと思います。あと、ストーリーもいい！
●PN／RUN（熊本県）

何もかもすべて気にいっています。次回作は、ぜひわっしーと香織殿の大人のラブロマンス的な話を使っていただきたいです（爆）！
●PN／伊豆野オドリコ（富山県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

約1年経つのに不思議と飽きない。こんなゲームは今までなかった。まさにKOF史上最高ケッサク！
●矢代智さん（新潟県）

格ゲーなのに（だから？）こまかいところがよくできているのがいい。キャラ、システム、ファンサービス、どれをとっても最高。格ゲーの一つの頂点といえるだろう。
●山本直樹さん（大阪府）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

あのコマンド技の暴発具合がサイコー（笑）！　イオリンの暴走具合もサイコー（大笑）！
●PN／二色ひとえ（宮城県）

初心者にも連続技が出しやすい。'96に比べて超必がハデになり、決まると快感。ストーリー作りすぎ、調整甘すぎなどと批判もあるけれど、私の中でベストオブベストのゲームだ。
●PN／如月勇規（新潟県）

オロチ完結編ってのと、夏っぽい音楽が好き。連続技も豊富で楽しい。KOFシリーズの中で、一番夏らしいと思う。
●PN／こねこね庵（岐阜県）

リアルバウト餓狼伝説

初心者から上級者まで楽しめるし、音楽もいい。また対戦も面白い。夜のホームはハラハラだった。
●PN／音庵（愛媛県）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある1票をお待ちしています♡

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	520P
2位(3)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	472P
3位(−)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	368P
4位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	344P
5位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	288P
6位(8)	侍魂 〜サムライスピリッツ〜	SNK	格闘アクション	264P
7位(7)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	240P
8位(5)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	176P
9位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく華〜	SNK	格闘アクション	112P
10位(10)	メタルスラッグX	SNK	シューティング	104P

【読者の一言】

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

なんで50キャラ以上もいるのに、ちまたのゲーセンではみんな同じキャラばっかり使っているのだ？
●PN／ZERO（愛知県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ストーリー、演出、ED等が過剰気味で「いいからバトルさせろよ」とイライラする。コマンド暴発は格ゲーとして欠陥。シリーズを重ねるたび、キャラ人気を増長させているだけのゲームに思える。昔の純粋なドリームマッチの楽しさはどこへ…？
●大野かおりさん（千葉県）

餓狼伝説 WILD AMBITION

餓狼は2Dが最高！　はっきりいって、3Dにする必要なし！
●PN／魁男塾（熊本県）



今回は順位がガタ落ち。これは喜ぶべきことなのです（?）

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2−13−12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

Grade 1

今回のお題目は、格ゲーの基本ともいえる「キャンセル」。
対戦中にあるいろんなシチュエーションで役立つキャンセル技の秘密に迫るぞ！　それでは講師の方、どうぞ～！

講師：修羅騎士　鷹　DSP-たろりん　飲み頃KING　ILPーケンちゃん

「キャンセルってなんすか？」の巻

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

キャンセル必殺技とか、キャンセル超必殺技とかよく聞くけど、「それって一体なんなのさ？」という人は少ないと思う。じゃあ「どういうのがキャンセルなの？」と、聞かれると困ってしまう人は多いはず…。今回はその「キャンセル」ってものについて、みんなで考えてみたいと思ってます。

キャンセルってなんなのさ？

格闘ゲームにおいて使われるキャンセルという言葉は、「ある技を出したあとの戻りモーションを必殺技&超必殺技で"キャンセル"する」というように使われている。

例外として、技が出る（攻撃判定が発生する）前にキャンセルできるものもあるが、それはあまり気にしないで。

では、その現象を使って何ができるかというと、おもに連続技に組みこんでいく、もしくは技のスキを減らして反撃されにくくする、といったものが一般的な使い方。

また、相手に大量のダメージを与える連続技は、このキャンセルを使わないことには成り立たなくなっていると考えていいかも。普段、単発ではなかなか決められないようなスゴい技も、このキャンセルを使うことで入れやすくなったりもするのだ。

そのような理由から、通常技や特殊技にキャンセルをかけるという行為は、もはや対戦において必須となっているのである。

キャンセルっていいな　できたらいいな

では実際に、キャンセルのかけ方について、『ＫＯＦ』シリーズ（またかい！）を例に挙げて説明するね。

基本的にキャンセルがかかる技には、通常技と特殊技の2種類がある（『'99』は必殺技もキャンセルできるみたいだけど…）。

まずは通常技について。キャンセルを使う機会が一番多いのがコレ。しかし、すべての技にキャンセルがかかるとは限らないので注意（どのキャラにもいえること）。これに関しては、自分で調べるなり、雑誌なんかを見たりして確認して欲しい。

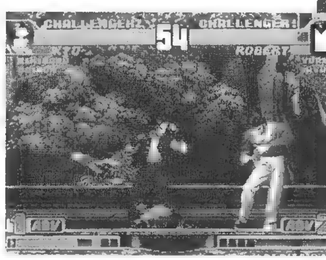
次に特殊技についてだが、これ自体、通常技をキャンセルしてつなぐことができるものが多い。簡単に説明すると、「通常技→キャンセル特殊技→キャンセル必殺技」といった流れになる（わりと基本）。ここまでつなぐと、コマンドを連続入力しても、入力したコマンドは次の技が出るまで残っていることが多い。これを利用すると、複雑かつ長いコマンドも受付時間内に収めることができるのだ。

では、実際にキャンセルをかけてみるわけだけど、通常技が当たった瞬間に急いでコマンドを入力すれば、だいたい出せるはず。先ほど「キャンセルって何なのさ？」でも語ったように、技が完全に出終わってからではキャンセルといえない。そのため、コマンド入力は技が出ている最中に完成されていなければならない。このタイミングに関しては、使う技によって微妙に差が出てくる。

つまり、キャンセルをかける技によって、キャンセル可能なコマンド受付時間というものがあり、その最中にコマンドを入力すれば技をキャンセルできるということ。この受付時間をうまく活用すれば、早めにキャンセルして連続技にしたり、遅めにキャンセルして相手の意表をつくといった選択肢もあるのだ。



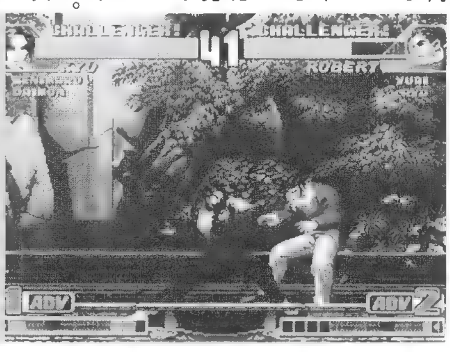
近距離立ち強パンチを出しても…



キャンセルかけないと、ここで終わり

こんなキャンセルもあったりして

今までの話は、相手に技を当てることを前提としていたが、相手に技を当てることなく、キャンセルをかけることもできる。これが俗に「空振りキャンセル」と呼ばれるもの。基本的に1発目は、あくまでも牽制や意表をつくための技。こういった使い方は、キャンセル後の技を当てたい時に有効なのだ。対戦において使える選択肢なので、ぜひ身につけて使っていってね。



通常技や特殊技から必殺技でキャンセルかけりゃ、ダメージの大きい連続技だぁ！

鷹の新リアルファイト ROUND-2

テーマ●実際にプレイした『KOF'99』の感想は？

編： いきなり本題で申し訳ないんだけど、実際に『KOF'99』をプレイして感触はどうだった？

鷹： まぁ、楽しめますよ。でもまだ新システムに対応しきれていない部分がありますけどね…。とりあえず、ブロッキングをしようとしたり、投げを同時押しでやろうとするクセは早いうちに治したいです（笑）。

編： あと、ストライカーシステムやパワーゲージを使ったカウンター＆アーマーモードってあるけど、そっちの方はどんな感じなの？

鷹： ストライカーですけど、個人的には攻めに使うタイプが面白いですね。固めておいて２択とか。でも俺のチーム（オリジナル○、イ○リ、ウィップ、K´）のストライカーは、K´かウィップなんですけど、イマイチ使い勝手がよくないですね…。カウンターモードだけど、発動する意味のあるキャラはホントに面白いですよ。打撃投げからのスーパーキャンセルとかが代表例ですかね。アーマーモードの方は俺自身が使っていないのでよくは分かりません（DSP一たろりん登場）。

たろ： 何すかねー。アーマーモードは連続技を食らわないだけで、何のメリットもないっすよー。はっきりいうとゲージの無駄って感じっすねー。やっぱカウンターモードっすよ。でも俺の香澄の打撃投げは意味ないけど…。

編： 話は変わるけど、鷹が注目するキャラって誰？ 前回はウィップあたりが気になっていたみたいだけど…。

鷹： 今回は、別の意味で気になるキャラが多数存在してるっす。とりあえず数キャラ挙げると、ケンスウ、レオナ、香緋あたり。ケンスウはA級と固めがあるんですけど、これをゲーセンでやられた時はマジでキレそうになりますよ。レオナはハートアタックを設置すると、設置された側が一部の技以外ガードできなくなる。香緋はダウン回避に食らい判定が残っているので、ダウン回避すると攻撃を食らっちまうんだよね。しかもHIT数がつながってるし…。まったく、なんなんだろ。簡単に壊れてるところが見つかっちまうとは…。ちなみに最初に楽しめますよっていったけど、やっぱりケンスウは相手にしたくはないですね。好きで使ってる人には悪い気がしますけど…。



香緋が相手なら、アンディでこのHIT数も夢ではない。ちょっとインチキだけど…



これが噂のA級。空中の相手を穿弓腿で拾い続けることができるのだ

編： へぇ、大変なことになってるんだね。そんなのが見つかってたんだ。

鷹： なんか、まだまだ壊れてるところが見つかるような気がするけど（笑）。

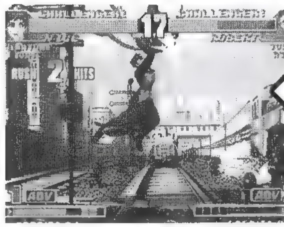
NF攻略陣がお答えする格ゲーQ&A

Q『KOF'98』で、バイスのメイヘムを当てたあとに、ミサンズロウブがなかなか出ません。コツがあったら教えてください。

●PN／ゲーム君（埼玉県）

A： コマンド入力のタイミングは、ヒットしたのと同時にコマンドが完成してるって感じがちょうどいいんだ。通常技をキャンセルする感じでやれば、意外と成功しやすいよ。まぁ、それでも出ないっていう場合は、メイヘムを出した瞬間から↓↙←＋A or C（ミサンズロウブのコマンドね）を何回も入力すると出やすいよ。ただ、タイミングが遅れてしまうと、ミサンズロウブが空振りしてしまうので注意しようね。（ケンちゃん）

この通り。結構簡単に出せるでしょ？





タイミングを無視して、技のモーション中に↓↙←＋A。連続入力でも平気

Q『KOF'98』でテリーのパワーチャージのあとにライジングタックルでの追い打ちが出ません。確実に出せる方法があったら教えてください。

●PN／東雲響（東京都）

A： 上と同じような質問だね。『KOF'99』では、追加技がパワーダンクになったけど、ボタンがA or CからB or Dのなっただけなので要領は同じ。まぁ、覚えておいて損はないよね。実はこれもバイスと同じような感覚でいい。ヒットした瞬間にコマンドが完成していれば問題ナシ。ライジングタックルのコマンドが→↓↘＋A or Cなので、バイスに比べて結構手が忙しいからちょっと難しいかも…。

ミサンズロウブに関しても同じなんだけど、コマンドの受付時間は結構短いので、ヒットを確認してからコマンドを入れるのはほぼ無理。ガードされた時に出してはずすとボコボコにされるので、通常技キャンセルといった感じで、確実に決まる時を狙って使うようにね。（ケンちゃん）

ほーら出た。「ライジンクタッコー!!」





ここのタイミングでコマンドを完成させる

攻略陣オススメ このキャラを使え！

あかりのチョット変わった連続技♥

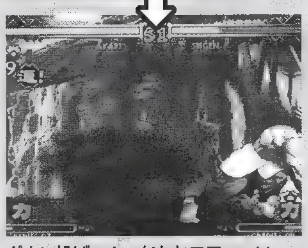
今回は『月華の剣士 第二幕』での少し変わった連続技を紹介しちゃうぞ。

使うキャラはあかりさん、剣質は『技』か『極』。そして、対戦相手は玄武の翁か示源に限定。

まずは、とにかくゲージをためて乱舞奥義発動。打ち上げフィニッシュ→キャンセル変化人形で、相手に変身するのだ。この時、相手が玄武の翁であれば亀舞・地（A）が、示源であればCDのダウン投げが追い打ちとして入ってしまうぞ。対戦でいきなり決めてみるのも面白いかもね。



乱舞奥義打ち上げフィニッシュキャンセルで変化人形で…



ダウン投げっ！ なんかコワァ～い（のみちん）

バトル・ハイスコア

みなさん「KOF'99」やってますか～？　今のうちに腕を鍛えておいて、きたるべきハイスコア募集の日にはよろしくお願いしますね！
　第8回ポイントランキングも残り2ヵ月。みんな頑張って！！

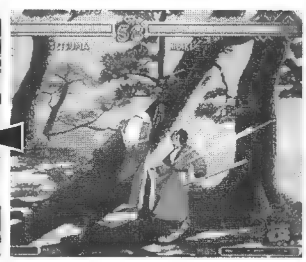
ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

ブレイジングスター（ヘルハウンド）

まず、難易度は一番上のGODLYを選択。
　ステージ1…ボス戦では、撃ってくるミサイルをチャージショットで破壊しながらボーナスジュエルを稼ぎ、タイムアップ直前に倒す。
　ステージ2…道中では、ジャクに水色弾を撃たせてジュエルを稼ぐ。ボスの第2形態ではきちんと機雷を撃っておく。
　ステージ3…細かいゴミを出すハッチのところでレートアップエンジェル（×128）を取って、画面端まで粘ってゴミを撃ち、ボーナスジュエルを出させる。ボスの第1形態は自爆するまで粘る。
　ステージ4…ボスのロボット形態では、ときどき機雷バラまきのタイミングが早くなるので気をつけておく。MAXチャージショット1回＋レベル1チャージショット3回をあらかじめ当てておき、4回目の機雷を壊したあとで本体に撃ちこむと倒すことができる。
　ステージ5…ポテト（壁についている砲台）のあとのザコラッシュ地帯でレートアップエンジェルを取る。
　ボス戦は以下の3点がポイント。
・レーザー＋ミサイル攻撃の際、左側のレーザー砲台2つをMAXチャージショットで破壊し、残弾をボス本体に当てる。
・それとは別に、MAXチャージショット5回＋レベル1チャージショット1回を本体に当てる。
・ミサイルおよびザコは、チャージショットを使って破壊し、ボス本体に余計なダメージを与えない。
　これらを守れば、3回目のザコ攻撃のあと、逃げる直前にショットを撃ちこむことでボスをきっちり倒せる。
　ステージ6…道中のセブン（触手）の弾やブレード（マイク型の砲台）の弾などで稼ぐ。インパルスは必ず640万点で取る。他にも、ボスのパーズはできるだけチャージショットブレイクで破壊し、16倍を取る。最終形態では必ずタイムオーバーまで粘る。
　ステージ7…最終形態の2本の腕を上手にもぎ取る方法。
・上の腕にチャージショットブレイクを全弾当てる（タイマー表示の『秒』の10の位と1の位の間に機体の先端を合わせ、そのまま下にいくとちょうどいい）。
・そのあと、青い巨大弾を避けながら下の腕にラピッドショットを撃ちこむ。
・ボスが動き出したら、下の腕に鼻先をめりこませ、チャージショットブレイク。下の腕が壊れたあと、流れ弾で上の腕も壊れる。
　あと、ミニヴラウシェラはザコのわりには点が高いので、レートアップエンジェルで稼ぎたいところ。
●10－KEY・東京都

幕末浪漫第二幕 月華の剣士（刹那）

他のキャラと同じように、弾きで稼いでいくのだが、⬅＋Aのスキが大きいため、弾きが成功したあとに⬅＋Aを当てても、逆にうまくいかないことが多い。
　代わりに立ちAを使えば少しはマシになるが、斬鉄、李、鷲塚、翁、守矢には、立ちAを出さない方が無難。響、楓、十三、あかり、骸、真田には、立ちAを当てていったほうがよい。
　残りのキャラは連続技を決めて速攻で倒す。使っていく連続技は、ジャンプB→しゃがみB→キャンセル無銘（壱）↓（昇華）無銘（絶）。
●高桑敏裕・愛知県



⬅＋Aの性能が悪い刹那。響などに対しては、弾きが成功したら…



立ちAを当てて相手の硬直を減らしつつ、ゲージをためていこう

幕末浪漫 月華の剣士（PS）（玄武の翁）

基本的にネオジオ版と何ら変わらない。ジャンプ○→立ち or しゃがみ×、×、○、➡＋○の連続技を2～3セット決めて、相手が気絶したところにC亀笠を当て続ける。1回につき2千700点（天野、武蔵のみ900点）入るのも同じだ。
　C亀笠を時間切れ寸前まで当て続け、最後に超奥義を当てるのだが、出すタイミングは、勝つラウンドでは残りタイムが2秒になったところ、負けラウンド or ドローにするラウンドでは残りタイム1秒を目安とする。
　嘉神は覚醒後が強すぎるため、基本的に1本目はつぶすこと。
●M，Y－剣魂・千葉県



おなじみのパターン。跳びこみからの連殺斬で気絶させたあと…



ひたすら福助を連発。相手はいつまでも気絶したままだ

第8回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	高桑敏裕・愛知県	879Pts.
2位	10－KEY・東京都	648Pts.
3位	M，Y－剣魂・千葉県	569Pts.
4位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	501Pts.
5位	橘ウキョ～・長野県	424Pts.
6位	うしくん隊長・北海道	336Pts.
7位	未確認飛行NIM・大分県	60Pts.
8位	大輪の氷花・兵庫県	42Pts.
9位	TBG・カンマ・鹿児島県	31Pts.
10位	同ポイント多数	20Pts.

今月のハイスコア

ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,508,700	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,481,900	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,465,200	ALL
サバイバーモード／ジョー・ヒガシ	10―KEY・東京都	3'16'88	ALL

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS (NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	941,500	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	824,900	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	777,000	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	755,200	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	720,800	ALL
オロチチーム	？？？・鳥取県	702,700	ALL
おやじチーム	うしくん隊長・北海道	699,100	ALL
八神チーム	うしくん隊長・北海道	681,100	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	673,700	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	657,900	ALL
キムチーム	大蛇・埼玉県	655,500	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	636,100	ALL
サバイバーモード（タイム）／テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	5'34'86	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,848,500	ALL
秦崇秀	10―KEY・東京都	1,831,400	ALL
キム・カッファン	10―KEY・東京都	1,822,600	ALL
アンディ・ボガード	10―KEY・東京都	1,814,200	ALL
タン・フー・ルー	10―KEY・東京都	1,806,900	ALL
ジョー・ヒガシ	10―KEY・東京都	1,803,900	ALL
チン・シンザン	10―KEY・東京都	1,785,900	ALL
ダック・キング	10―KEY・東京都	1,763,200	ALL
秦崇雷	10―KEY・東京都	1,732,300	ALL
ギース・ハワード	10―KEY・東京都	1,678,400	ALL
望月双角	10―KEY・東京都	1,649,600	ALL
不知火　舞	10―KEY・東京都	1,608,500	ALL
テリー・ボガード	10―KEY・東京都	1,603,100	ALL
フランコ・バッシュ	10―KEY・東京都	1,576,700	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
山崎竜二	10―KEY・東京都	1,546,400	ALL
アルフレッド	10―KEY・東京都	1,510,300	ALL
ホンフゥ	10―KEY・東京都	1,496,500	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	10―KEY・東京都	1,483,700	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,477,300	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,336,800	ALL
サバイバーモード(スコア)／ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,596,100	ALL
サバイバーモード(タイム)／ホンフゥ	10―KEY・東京都	3'34'41	ALL

メタルスラッグ2 (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ERI	TBG・カンマ・鹿児島県	6,136,580	ALL

メタルスラッグX (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
FIO	チューリップ遊撃少女隊♡・東京都	6,391,680	ALL

ブレイジングスター (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ヘルハウンド	10―KEY・東京都	54,660,010	ALL
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペブロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

マジカルドロップⅢ とれたて増刊号 (SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード/ハイプリエステス	未確認飛行NIM・大分県	51,525,452	ALL
おはなしモード（いきのこり）スコア／ムーン	未確認飛行NIM・大分県	9,999,999	83人目
おはなしモード（いきのこり）人数／ラバーズ	未確認飛行NIM・大分県	100人目	―

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
斬鉄（力）	高桑敏裕・愛知県	3,086,200	ALL
高嶺響（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,700	ALL
鷲塚慶一郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,976,200	ALL
雪（力）	高桑敏裕・愛知県	2,907,000	ALL
李　烈火（力）	高桑敏裕・愛知県	2,900,200	ALL
楓（覚醒前・力）	高桑敏裕・愛知県	2,856,500	ALL
御名方守矢（力）	高桑敏裕・愛知県	2,799,100	ALL
骸（力）	高桑敏裕・愛知県	2,798,700	ALL
楓（力）	高桑敏裕・愛知県	2,789,000	ALL
真田小次郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,776,700	ALL
黄龍（力）	高桑敏裕・愛知県	2,768,400	ALL
はぐれ人形（力）	高桑敏裕・愛知県	2,746,700	ALL
玄武の翁（力）	高桑敏裕・愛知県	2,739,400	ALL
神崎十三（力）	高桑敏裕・愛知県	2,718,100	ALL
天野漂（極）	高桑敏裕・愛知県	2,708,200	ALL
直衛示源（力）	高桑敏裕・愛知県	2,701,400	ALL
嘉神慎之介（力）	高桑敏裕・愛知県	2,662,300	ALL
一条あかり（力）	高桑敏裕・愛知県	2,612,700	ALL
刹那（力）	高桑敏裕・愛知県	2,536,400	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士 (NG／NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M、Y―剣魂・千葉県	5,965,200	ALL
雪（技）	M、Y―剣魂・千葉県	4,084,400	ALL
楓（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,802,100	ALL
斬鉄（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,678,800	ALL
嘉神慎之介（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,618,500	ALL
御名方守矢（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,608,600	ALL
直衛示源（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,396,200	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,328,900	ALL
暁　武蔵（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,293,900	ALL
天野漂（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,250,400	10人目
李　烈火（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,153,100	ALL
一条あかり（技）	高桑敏裕・愛知県	3,075,400	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,033,800	ALL
紫鏡（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,849,000	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士 (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M、Y―剣魂・千葉県	5,637,500	ALL
雪（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,444,000	ALL
直衛示源（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,151,600	ALL
神崎十三（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,107,700	ALL
一条あかり（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,094,700	ALL
楓（技）	M、Y―剣魂・千葉県	3,008,300	ALL
嘉神慎之介（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,979,700	ALL
李烈火（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,896,700	ALL
真田小次郎（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,819,200	ALL
紫鏡（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,710,300	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,540,900	ALL
御名方守矢（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,502,500	ALL
一条あか狸（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,498,600	ALL
暁　武蔵（技）	M、Y―剣魂・千葉県	2,322,900	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,747,300	ALL
山崎竜二	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,746,800	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,676,200	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,660,900	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,650,300	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,648,600	ALL
李　香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,639,600	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,624,100	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,622,600	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,601,100	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,590,800	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,574,100	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,573,800	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,568,600	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,551,900	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,539,900	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,529,400	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,516,200	ALL

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、その都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

常連スコアラーは毎月着実に多数のハイスコアを更新している。スコア掲載を狙うには、今見ている号のハイスコアを少し超えただけであきらめないで、もうちょっと高いスコアが出るまで粘る根性も必要だ。ゴールの11月まで2ヶ月！　みなさんの熱いハイスコアビデオを待っている!!

●●•ポイント換算法•●●

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

●ハイスコア樹立＆更新
15Pts.
（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

●ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

●送ってくれた人全員に
1Pts.
（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

今月も高桑敏裕さんの牙城は揺ぎませんでした。しかし、10―KEYさんを筆頭に、他の常連スコアラーのみなさんの激しい追撃がおこなわれていて、トップを独走する高桑さんもうかうかできない状況です。

DC版の『KOF』やPS版『餓狼伝説WA』も募集がはじまっています。この2本は早いもの勝ち状態で、一発逆転にはもってこい。これからの参加を考えている方は、この辺が狙い目ですよ。それではみなさんの応募待っています。

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SS、DCのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。
①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

また、カウンターストップが出たキャラ、モード（後述）については、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。キャラクター名の後に☆マークがついているものが、今月のカウンターストップしたキャラ＆モードです。

①KOF DREAM MATCH1999（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
②餓狼伝説WA（キャラ別に募集）
③幕末浪漫第二幕 月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックモードはカウンターストップのため募集終了）
④月華の剣士（ハードごとに分け、キャラ別に募集。タイムアタックモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。NGCD版サバイバルモード、PS版サドンデスモードはカウンターストップのため募集終了）
⑤RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑥RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑦メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑧メタルスラッグX（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑨ブレイジングスター（機体別に募集）

この他のゲームでも、過去のバトル・ハイスコアに掲載されたハイスコアを超えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは8月末日、発表は11月号の誌上にて。

〒112―0005
東京都文京区水道2―13―12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「9月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ
QUIZ × QUIZ



山口県の恵さん…応援してくれてありがとう…。それでは…読みます…。

この「くゐず×くゐず」では…毎月くゐずぐっずという正解者の中から抽選で十人にねおじおぐっずというものを贈呈しているそうよ…。努力していればそのうち手に入ると思うわ…。そう、きっと…。

クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！

1		2	3		4	■	5 F
	■	6	E	■	7	8	
9	10		■	11	■		■
12 B		■	13				14
■	15				■	16	
17		■		■	18 A	■	
■	19	20		21		22	C
23			■	D	■		■

A	B	C	D	E	F

ヒント：KOF'99のある新キャラの好きな食べ物

【タテのカギ】

1．『サムライスピリッツ』『月華の剣士』両シリーズにあるシステム。これを選択することにより、同じキャラでも違った操作感を楽しめるようになる。

2．格ゲーならダッシュ中にいきなり止まることもできるけど、現実では急に止まろうとしても○○○で少し動いちゃうよね。別のいい方で慣性ともいう…。

3．ことわざの1つ。長命で、きわめてめでたいことを祝う時の言葉。「○○は千年、亀は万年」。

4．『侍魂～サムライスピリッツ～』と『アスラ斬魔伝』の共通ボス。下半身が大宇宙。

5．昔からある、アンディの必殺技の1つ「○○破弾」。相手に向かってドロップキックの態勢で山なりにジャンプして攻撃する。

8．対戦台プレイをしている時、悪どいことばかりしていると、そのうち恐い兄ちゃんに○○○○に呼ばれてシメられちゃうかも…。

10．歌を歌うことが趣味。総合格闘技に習熟し、それを武器にして闘う『武力』の登場キャラクター。

11．レオナ登場デモの1つ。「レオナ・ハイデルン、必ず○○遂行します！」。でも、ハイデルンっていう名字ではないらしい…。

13．アテナは○○○服から他の衣装に一瞬にして早変わりするのが得意？

14．あらかじめ決められていること。ルール。

18．草薙京2が好きな食べ物。実は、現在白身魚として売られているものは、ほとんどがこの魚のことらしい。知らないうちにみんなも食べているはず…。

20．「武道は○○にはじまり、○○に終わる」。

21．存在感が薄い、○○なキャラクターは消える運命にあるのか…。

22．勝負に負けちまって、輝かしいオレ様の戦績に○○がついちまったぜ！

【ヨコのカギ】

1．「Kを超えるもの、その名は○○○○○」

6．アニメは、何千枚もの○○画をパラパラ漫画のように高速で入れ替えることによって動いて見える。

7．SNKを代表する、人気格闘ゲームシリーズの1つ。『○○○伝説』。

9．京=真吾。タクマ=リョウ&ロバート。慨世=守矢、楓、雪。玄武の翁=慨世&嘉神。今挙げたこれらのキャラ同士の関係。

12．本を買うだけ買って、結局全然読まずに本棚の肥やしにしていることを「○○どく」といったりする。

13．『メタルスラッグ』シリーズに出てくるメタルスラッグは戦車。では、スラグフライヤーは？

15．『KOF'98』のサブタイトル。「○○○○マッチ ネバーエンズ」。

16．○○入りのマニキュアを塗ると、キラキラしてきれい。

17．『月華2』であかりステージの背景にいる動物。

19．シリコンゴムで造った型に無発泡ウレタン樹脂を流しこんでつくる複製模型のこと。アニメやゲームのキャラのものが多い。

23．軍隊の階級の1つ。中尉の1つ上の階級。

Q2 背比べクイズ

下記の10名は『サムライスピリッツ』シリーズのキャラクターである。
さて、このキャラクターたちを背の順に並べた際、背の低い方から数えて4人目のキャラクターは誰？ 番号で答えよ（なお、1尺は34．3cm、1インチは2．54cmで計算）。

❶覇王丸
❷牙神幻十郎
❸橘右京
❹ナコルル
❺リムルル
❻服部半蔵
❼ガルフォード
❽風間蒼月
❾風間火月
❿色

Q3 シルエットクイズ

次のシルエット姿のキャラクターの、正式な名前は何？
また、このキャラクターの子供の名前は何？

【ヒント：背景キャラでおなじみの方です(笑)】



Q4 選択クイズ

SNK人気キャラクターが一同に集まる『KOF』シリーズ。下記の10名はその『KOF』シリーズに登場したことのある、おなじみのキャラクターたちである。さて、この中で、出身が『餓狼伝説』シリーズ以外のキャラクターをすべて選択し番号で答えよ。

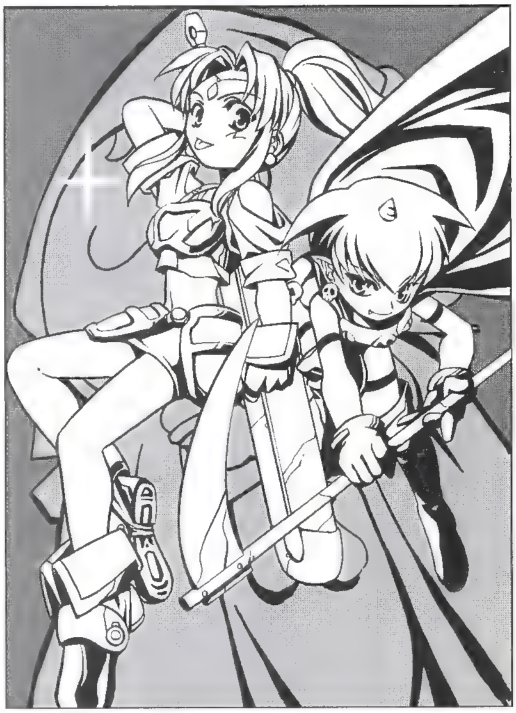
❶ブルー・マリー
❷李香緋
❸七枷社
❹テリー・ボガード
❺椎拳崇
❻Mr．BIG
❼キング
❽ジョー・ヒガシ
❾キム・カッファン
❿不知火舞

Q5 間違い探し

次の2つのイラストは右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。
右と左でいくつ違うところがあるか、次の番号から選んで欲しい。
なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所





イラスト／石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q5の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 (株) 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「9月号クイズ×クイズ」係

締切りは9月9日（必着）。発表は11月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

7月クイズ×クイズの答え

Q1：ブラックンド／Q2：作品名＝ザ・キング・オブ・ファイターズ'98、動作名＝挑発、キャラクター名＝❶レオナ❷不知火舞❸ロバート・ガルシア❹山崎竜二❺椎拳崇／Q3：❶鷲塚慶一郎、狼牙など❷ギース・ハワード、烈風拳など❸藤堂香澄、重ね当てなど❹柳生十兵衛、絶 水月刀など❺橘右京、燕返しなど／Q4：❺5ヵ所（凱の口元、凱の左乳首、凱の右脚すねのばんそうこう、貴人の右目、貴人の道着右肩部の線）

7月クイズ×クイズ当選者

田渕恵理・岡山県／村田篤彦・愛媛県／宮宇地佳太・福岡県／東間千佳・千葉県／加藤竜太・埼玉県／四方博志・大阪府／村上明大・東京都／有家崇浩・大阪府／佐倉拓朗・広島県／山下順也・北海道（敬称略）

1ダ	イ	ヴ	2ア	3ラB	ー	4ト	■
ン	■	■	5イ	ン	■	ラ	■
6ダ	7ハ	■	キ	■	8ヤ	ブA	ミ
9ダ	ブ	10ル	ドF	リ	ブ	ル	■
ン	■	11ス	ウ	■	キ	■	12クD
■	13サ	バ	■	■	14シ	ュ	ラ
15ス	イ	ンE	16グ	■	ン	■	ー
17ナ	コ	■	18ミ	ツC	ゴ	■	ク



KOF ぽよよ～ん大作戦

～幸せになれるまで～

ストーリー&イラスト
芳紀ちると


こんな日にアテナと海でデートできたら
もーん
ケンスーウ早くおいでよ♡
うふふ
すぐにおいついたるからなー♡
あはは
暑さなんて吹き飛んでしまうのに♡
カーッ
海といったらやっぱスイカ割らなな
あはは～
うふふ
←まだ妄想中
おっさんスイカくれやー
産地直送
誰がおっさんだと
!!
産地



芳紀ちると先生へのファンレターはこちらまで。宛先 〒112・0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「芳紀ちるとファンレター」係


何すんねん
おんどれは
生きてたのか
チッ
ばんっ
スイカは叩いて買うっちゅーのは基本やろ
叩いて何が分かる
そらお前どれがうまいかや！
どうしてそれで分かる
音や！
素人に分かるのか
ぐっ
いい音がしたらいいスイカなんや
解ってない
ぐっ
…
…
コンコン
コンコン
直送
で？どっちがいい音だ


……。
右…?
いや左…?
しーん
じー
分からないのに
分かったような
ことをいうな
フンッ
じゃあお前には
分かるんやろうな
スイカ売ってんやからな
ぐぐっ
きっぱり
分からんから
適当に
みつくろって
やる
あいつ
なんでスイカなんか
売ってんねや?
商売人には
向いてへんと
思うんやけど
あらケンスウ
ちょうどいい
タイミング♡
いらっしゃーい



これみやげやねんけど♡
うわ〜も〜アテナ可愛〜〜
あ
ほい。
あ
今ちょうどスイカを切ったところだったの
なんやスイカばっかしやなぁ
あ、あんな所にも…
路地でスイカ売ってたおばあさんが倒れててね入荷しちゃってたスイカを何個か買ってあげたの
ありがとう
このスイカは今度海にいってスイカ割りでもしましょ
皆で♡
やった——
(皆は余分やけど)
今日お見舞いにいった時に聞いたんだけどね
倒れた時に助けてくれた若い男の人が代わりに売ってくれてるんだって
良い話よねー
へー
……それってもしかして——。


――なんや
あいつ結構
いい奴やったんやな
ガブッ
ただの危険人物やと
思っとったわ
カーカー
産地直送
かたづけてるんか
ひょい
何の用だ
スイカ売りしてる
理由をさっき
聞いたんや
見直したで
ニッ


!
いいことするやん
手伝ったるでー。
はーはーー
・・・!?
ま まさか
やはり八神はただの危険人物だと
照れ隠しに暴走すんなや!
思い知ったある夏の暑い日
はー
はー

つづく

パオパオカフェ1号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！
楽しいお手紙まってます!!
よろしくねっ
ママパパ♡

便利と便利とゴミ袋 [illegible]の悲劇!

私はイベントにいく時はいつも、コスプレの服を黒いゴミ袋に入れていくんです。これだと雨が降っても濡れなくて便利。

しかし、ついにやってしまいました。イベントから帰ってきた私は、真吾のコスプレ服の入ったゴミ袋を床に置いておいたんです。それが失敗でした。母さんにゴミと間違えられて、見事に捨てられてしまいました（泣）。

もちろんそのあと大ゲンカ。でも母さん、また作ってくれました。しかも前のよりよくなってリニューアル!! …母さん、本当にありがとう。

もう二度とゴミ袋には入れません。でも、透明のゴミ袋があった気もするなぁ…。

●PN／梧なお（北海道）

編：確かに雨の日はゴミ袋が便利。何気に活用している人も多いのでは？ それにしても黒いゴミ袋って、一体いつ買ったのでしょうか。最近の半透明のものならば、多分こんな悲劇は起こらなかったでしょうに。ただしその場合、周囲から真吾服丸見えの状態で会場まで歩くことになるのでしょうけど…。（中嶋）

リクエストにお応えしてついにサムスピ復活!

ついに！ ついに！ ついに僕のいきつけのゲームセンターに『アスラ斬魔伝』が復活しました。いや、そればかりか『天サム』と『真サム』まで!! 侍大好きっ子の僕にはうれしい限りです。

そのゲームセンターには情報交換ノートがあります。それに「サムスピを復活させてください！」という多くのメッセージが寄せられたため、今回の復活になりました。

でも、まさか3つも復活してくれるとは思いませんでした。望むのなら自分から動かないとダメだ、ということを強く感じました。

今では店員さんを含め、みんなで楽しくプレイしております。唯一心配なのは、テスト前に入ってしまったってことですかね（笑）。

●PN／絵描圭太（福岡県）



●PN／赤松セリ。（福岡県）
右肩のくまちゃんが愛らしくて超キュート♡ その表情から見て、やっぱりリムルルに惚れているのか！ …納得。



●PN／要まこと（福岡県）
どことなく影のある雰囲気が人気の秘訣？ まあ美形はどんなポーズだろうとさまになっちゃうんだろうけどね。



●PN／黄河洋一郎（東京都）
ジョーってばかわいい…。ルーズソックス（!?）もちゃんと似合ってる！ これであの禁断の挑発かますのは大反則？



●PN／びょうぶ猫（東京都）
強気な顔がまたいいのです！ こんな子どこかに売ってないかなあ…なんて煩悩大爆発中。だってかわいいんだもん。



●PN／ボブチーム（岡山県）
ものすごい変化球コース。なぜかハマって見えちゃうのが不思議。それにしてもバナナ攻撃っていったいどんなんや!?

PaoPao賞



●PN／[illegible]（岡山県）
まさに職人技ともいえる[illegible]作品。[illegible]文句なしの一等賞なり！

編：お客の要望にすぐさま応えてくれるなんて、何ていいゲームセンターなんでしょう。最近はあまり景気のよくないゲームセンターだけど、新作をいち早く入れようとするかたわら、こういったお客とのコミュニケーションをはかっていけば、きっとかつての活気を取り戻すのでは？　（中嶋）

ネオジオポケット、すごく面白いですね！　生駒さんと神谷さんのCM通り、本当に「いつでもどこでも夢中でゲーム」しています。

しかもそれだけでなく、最近ではネオポケを通じて友達ができるようになりました。特にDJステーションライブにいった時など、開場前に集まった人達に「ネオポケ持ってます？」と声をかけ、さらにその場で『KOF　R-1』の対戦で盛り上がってしまい、とても楽しかったです。

他人とコミュニケーションを取るのがあまり得意ではないのに、ネオポケを介して人とつながりを持てるなんて、もはや僕にとってネオポケは、単なるゲーム機ではなく、特別な意味を持つ存在になりました。これからも、ソフトで楽しませてください。

★PN／あろまじお（栃木県）

編：これこそまさにネオポケの真骨頂といえましょう。携帯ハードだからこそ場所を選ばずに遊べ、しかもそれで友達ができてしまう。無線ユニットが発売されれば、より楽しい遊び方が生まれてくるかもしれません。今後もますます楽しみですね。　（中嶋）

NF7月号が発売されて少し経ったある日、兄が仕事から帰ってきて、私の顔を見るなり「今日本屋で怖いモン見た…」っていいだすので、私は興味しんしんで「何見たん!?」と聞きました。すると兄は少しの間黙って、「…自分で塗装したという傘もナイス…」と呟いたのです。

天晴のコーナーに載っている私のコスプレ写真を見たのだと気づき、「いーやろー！」と自慢したところ、「恥ずかしい奴っ。よくないっちゅーねん!!」というお応えが…（泣）。可愛い女の子が載っていると大喜びするくせに、可愛い妹が載ったらそのいいぐさかっ!!　…ひどいですよね？　自分だってリョウサカのコスプレするために、体鍛えようと張り切っているくせに（笑）。

というわけで、いじわるな兄にも負けず、コスプレも投稿も続けます。皆さんもぜひ、大好きなキャラクターのコスプレをしてみてください♡　楽しいですよ！

●PN／堀田摂津守（京都府）

編：写真を見ましたが、可愛く撮れているのではないでしょうか。むしろ「俺だけの可愛い妹が、全国の知らない奴らに見られてしまう」という嫉妬心、やっかみ、そしてそれを素直に表現できないというだけだったりして。…違ってたらゴメン。　（中嶋）



●PN／台所の怪人（北海道）
闇に生きる男…かっこイイー！　もう好きにしてください♡　この方にだったら支配されたいと思ってしまう私は異常なのか!?



●PN／二色ひとえ（宮城県）
そう、アテナは歌って闘う女子高生なの！　でもこっそり私生活をのぞいてみたい気がするな。あとお体は大切に！

オープンテラス

私は幕末が大好きです。もちろん月華も大好きです。なのに、歴史が好きだとみんなが変な目で見るんだ…。なぜ!?（心の叫び）●PN＝こだま皐月（埼玉県）／こだま皐月さん、ここは一発開き直って「私は歴史好きなのよ」と心にではなく、周りの人に叫んでみたら？　横ならびより、人と興味が違うってステキっす。胸を張って、幕末も月華も楽しんでくださいね。今以上に変な目で見られたらごめんなさい…。（永井）

ILM



すごい衝撃的なネタですな。人形と思いきや4コマ目で本物ということが判明。雪のヤリにはそんな秘密があったなんて…。偶然にも知ってしまったあかりに、雪の魔の手がしのびよる…。

●PN／マクファーレン螢（群馬県）

太陽と月



草薙のちんぷんかんぷんな理屈により、さすがの庵もタジタジ状態。結局庵は京の下僕（しもべ）になるしかないのか!?　このさい背中の紋章はにせものでもいいから、一刻も早くその場から脱出するべし。

●PN／アズマ史人（滋賀県）

寺子屋月華



そう！　気分がハジケる…って楓の思考回路がよく分かりません。雪ちゃん大ショック！　はたして賞品の水ようかんは誰の手に!?　…これってクイズになるのかなあ。

●PN／水無月皇（埼玉県）

寺子屋月華②



今度は守矢まで…！　なんで弾かれると腰がくだけるんだ！　しかもそこまで自信たっぷりに断言できてしまうんだ！　唯一まともな雪ちゃんが、なんだかあわれに見えてしょうがないッス。

●PN／水無月皇（埼玉県）

オープンテラス

あったらいやなもの。ピンチになるとタオルを投げてくれるセコンドシステム。●PN≡大山高嶺（京都府）／格闘技にはつき物のセコンドのタオル…、ウーンと、こちらの気持ちも知らないでって!? 確かにゲームに熱中している最中にCPUにタオル投げられ、ゲームオーバーになったら、勝手に終わるなって感じだよね。こんなシステムあったら、こちらからタオルを投げ入れたいくらい。（永井）

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

『SNK vs CAPCOM』いい点について考える

NF7月号の新撰組十一番隊組長さんが『SNK vs CAPCOM』についてご意見を述べていましたが、同様に私も最初は少し引いていました。SNKのファンゆえに、恐らく同じような考えを持っている人は多いでしょう。

でも、まずはこの共同制作のいい点を考えてみてはいかがでしょうか？

いい点の1つに「両メーカーのゲームのファンにはたまらない」という点があります。これは多くを語らなくてもだいたい意味は分かっていただけると思います。

もう1つに「これを機に、他社のゲームのいいところを知ることができる」という点。私はハッキリいってカプコンをはじめ、SNKとネオジオ関連以外のゲーム会社なんぞさっぱりよく知りませんし、ゲームをやったこともあまりありません。ですから『SNK vs CAPCOM』の登場は、今まであった私の固定観念を打ち破る1つのきっかけになるのでは、と考えるようになりました。

まあ、世の中には色々な意見や主張を持つ人がいますので、私の考えに反発を持つ人もいると思いますが、悪い点ばかりでなく、いい点を見出すようにしていくのもいいんじゃないかと思います。とはいえ、私もまだ少し胸の痛いところもありますが…。SNKさんもカプコンさんもいいゲームを作ってもらいたいものです。

●PN／葉月一七（神奈川県）

編：NFではどちらかといえば反対意見が多いこのゲーム。でも、発売は決定しているわけだし、やらないのも損かと。今まではSNKオンリーだった方も、葉月さんのように他社のゲームを知るきっかけとして考えてみては？（上原）

PS版『餓狼伝説WA』にモノ申す!

私は『餓狼伝説』シリーズが大好きです。その理由の1つに「演出のうまさ」があります。ストーリー性を持ちながらも、シンプルなデモ・エンディングなどがかえってリアルに映るからです。

『餓狼』は設定がしっかりと立っていました。けれど、それを…過去を具体的に見せることはありませんでした。

そこがよかったのに!!

話では聞けるけど過去を見ることはできない。事実を知っているのはボガード親子とギースだけ。その歯がゆさがより一層の思い入れを作れるのです。PS版のあのムービーはすべて台無しにしたと思いました。

救いはコンシューマソフトだったことでした。私はアーケードゲーマーなので「本物」はアーケード、せめてネオジオまでで、それ以外は私にとって「偽物」なので…。

それにしても、スタッフに対する「分かってないなぁ」という気持ちはぬぐいきれません。せめて、イメージムービーにとどめて欲しかったです…。

●大野かおりさん（千葉県）

編：なるほど、このようなとらえ方もあるんですね。確かに今まで想像で補っていたものを実際に作って見せられるとがっかり…ってのはよくあること（小説の映画化とか）。でも一方では、実際にこのシーンを映像で見れてうれしかったと喜んでいるファンもいるわけで。このへんのさじ加減は難しいかも…。（上原）

移植問題について考える

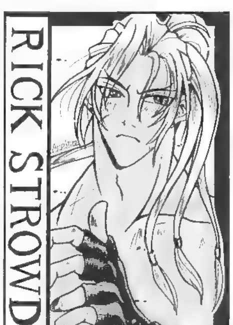
僕の今思っていることについて書きます。ネオジオを持



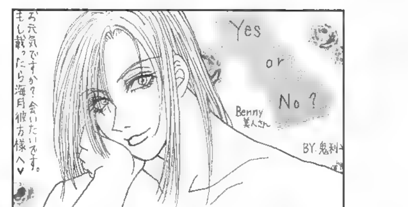
●PN／風嶺ようじ（広島県）
う～んほのぼのでほっと一息。こんなお兄さん（または妹）絶対欲しい！ この2人、兄妹ゲンカとは無縁そうですなあ。



●PN／倉長行矢（福岡県）
むっ…胸の谷間が峡谷みたいになってますぞ！ ポーズもキマってて、グラビアの撮影っぽい！ さすがはひなちゃん♡



●PN／アプローズ（千葉県）
リック兄貴を見ると夏って感じがする！ この野性的な魅力、たまりませんなあ♡ こりゃ布教するしか（CM・笑）！



●PN／鬼利斗（東京都）
『Yes or No?』の意味は、残念ながらここでは書けませぬ。鬼利斗さんの欲望は海よりも深いのですな。ということで理解してくれ（汗）！



●PN／幾久志（神奈川県）
リムルル同士のおいかけっこはどちらが勝つのか!? やっぱ同一人物だし決着つかないかも。ところでこの2人って仲いいのかな？



●PN／杉田乙彬（静岡県）
初投稿ありがと！ 新撰組命といいつつ本命は覚醒君なのね。火がついたハートは熱く燃えてるかい？（なんかゲーム違う）

っている方は、SNK様がネオジオのゲームをPSに移植することをこころよく思っていない方が多いと思います。
ですが、僕もネオジオが欲しいのですが手に入らず、残念なことにPSしか持っていません。なので『KOF』や『月華』をプレイするにはPSへの移植を待つしかありません。でも、せっかくネオジオを持っている方には、それが不満なんですよね？
そこで、僕はNGROM・NGCD・PSそれぞれのよいところを考えました。
NGROMのいいところは、発表後すぐに出て、アーケード版を完全移植しているという点。ただ、値段は高いですが。
NGCDは、ROMより少し発売は遅れますが、おまけなどユーザーを楽しませる部分が追加されたりします。
PSは、発表より約1年遅れで発売されるかわりにおまけ要素がさらにパワーアップするといった感じです。
PS版で追加されたおまけの数々は、1年待たされたユーザーにとっては救いであり、ないと悲しいものです。
SNK様もそこらへんをよくお考えのうえでこのローテーションでソフトを発売しているのだと思います。今まで『KOF』『月華』『餓狼』『サムスピ』などの名作を、これだけ作り出してきたメーカーなのですから。

●PN／薤神恭（神奈川県）

編：過去に色々ないきさつがあったこともあり、この問題には難しい部分が多いんですよね…。たくさん寄せられているネオジオユーザーの不満もよく分かりますし。でも、薤神恭さんのおっしゃる通り、現状の移植展開はSNKの苦心の末の結果だと思います。SNKのゲームをより多くのファンに楽しんでもらうためには、現状のローテーションはしかたがないことなのかもしれません…。（上原）

ストーリーと難易度について

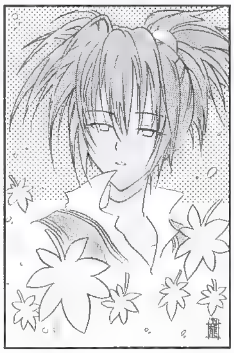
SNK格ゲのCPU戦プレイ時に、ときどき思うことがあります。それは「どうしてこんなにいいストーリーなのに、出し惜しみするかのごとく難易度が高いのか？」ということです。
特に『月華の剣士』シリーズ、『アスラ斬魔伝』、『斬サム』などは、SNKのゲームを多くこなしてきた私でも、かなり満足できるデキです。
しかし、それほどまでに素晴らしいストーリーのゲームに限って、初心者がそれを十二分に楽しむことができないほどに難易度が高いのです。
ストーリーのよさからネオジオにハマる人が数多くいるというのに、実に惜しい話です。「あらゆる層の方々が楽しめてこそ真のいいストーリーだ」ということをゲーム製作に携わっている方々に分かっていただきたいものです。

●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）

編：格ゲーがへたっぴな僕にはかな〜り同意できる内容の投稿ですね。ストーリーやエンディングを楽しみたいっつーのに難しすぎて自分では解けない歯がゆさ…。買ってもどうせ解けないだろうと思ってしまうと購買意欲も急降下ってなもんです。アーケード版はしかたないとしても、家庭用ハードに移植する際にはもちっと手加減してよん、と思う今日この頃です。（上原）



●PN／七海のの（千葉県）
元祖セクシーくのいち不知火舞登場！ 何度見ても思うけど、そのカッコで格闘はマズイって！ お母さんが泣いちゃうよ！


●PN／杉森龍太郎（神奈川県）
色っぽいやらオカマくさいやら、描いた本人様が裏で色々おっしゃってますが、なんかぽや〜んとした感じがかわいい…。

オープンテラス

町の掲示板になぜか修羅アスラのポスターがはってあった。よく見たら美空ひばりのポスターだった。●PN＝采姫炬（東京都）／衣装が似てたのかなぁ？ 美空ひばりの衣装って高いだろうなー。修羅アスラのはどうなのだろう？ コスプレの人たちはお金あるのかナー。美空ひばりのコスプレのイベントがあったら、いってみたいなぁ。おもしろそーじゃない？ 修羅アスラがイッパイいたりして…。（永井）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 8月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡ みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

坂崎リョウへ
SNKタイトル最多(?)出場の坂崎さん（※未確認）、イイカンジの歳のとり方で大満足デス♡ 32歳はオヤジじゃないよー！ まだ若いよー！
●PN／赤井乃せん（東京都）

HAPPY BIRTHDAY！ お兄ちゃんお誕生日おめでとー♡ 最初はそーでもなかったけど、今はあなたに×○です♡ あなたをお兄ちゃんに欲しい…。でもそーなったら私、ブラコンになっちゃうや…。
●PN／藤乃匠（埼玉県）

リョウサカってば、ヒゲなんかはやしっちゃて…。男クサすぎ。でもカッコイイから許す！ 『武力』でのリョウの活躍にシビれまくってるよ。とりあえずオメデト！ これからもずっとずっと大好きだよ。
●PN／タクマ命（山形県）

オメデトウ！ 山崎さん
HAPPY BIRTHDAY RYUJI。おめでとう、いくつになってもあなたが大好き♡
●濱中友紀さん（高知県）

愛するアンディへ…
オメデトッ、アンディ！ もう何回あなたを想って枕を濡らしたことか…。かなわぬ想い…、でもいいの！ これからもずっと応援しているからね、アンディ。
●PN／植毛推進会（新潟県）

DEAR ラルフ♡
おたんじょー日、おめでとー！ この際、もう歳なんかどうでもよいの♡ あなたさえ、いてくれたら（バカ？）。
●PN／神山朱雀（愛媛県）

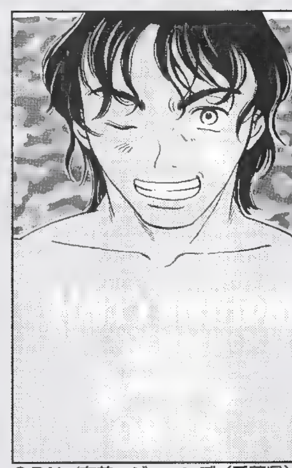
HAPPY BIRTHDAY DEAR Ralf！ 私の父も同じ誕生日なので、2人一緒におめでとうです。KOFをやり続けることができたのも、ラルフのおかげ♡
●PN／山崎Rマリ（栃木県）

＊8月生まれのおもなキャラ
2日リョウ・サカザキ、8日山崎竜二、八角泰山、16日アンディ・ボガード、25日ラルフ

●PN／おざきリンリン圭（北海道）




●PN／中崎使羽（宮城県）


●PN／有美＝ジョーンズ（千葉県）

オープンテラス

武力のリョウにホレました♡ 今まで何とも思ってなかったのに…。私も年取ったのかな？ ●PN＝藤宮要（台湾）／台湾にもリョウのファンがいたなんて…。何だか嬉しくなるのは私だけですか？ 10代後半なのにシブイッすね〜。年上好みですか？ 来年には宋玄道にホレたりして!? それはないか。（永井）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

『月華第二幕』ボイス大崩壊…の巻！

『月華第二幕』で小次郎の「疾空殺！」が「持久走！」と聞こえ、刹那の「消えろーー！」が「ちひろー！」と聞こえ、覚醒楓の「いいかげんにしやがれー！」が「いいかげんにめしあがれー！」と聞こえ、弱連刃斬のボイスが「スリー、ツー、ワン！」と聞こえ、黄龍の空ヲ貫ク丹塗ノ矢のボイスが「自慢か！」と聞こえ、鷲塚の「我が志、貫くまで」が「バカバカしい和菓子」と聞こえた。楓、あかりからえんぐりっしゅでも習ったか？…刹那、「ちひろ」って誰？

★PN／射集印柚維那（東京都）

編：私的には「ちひろ」が誰なのか気になる前に、射集印さんのすさまじい耳の崩壊加減が気になっちゃったりして（笑）。まさに空耳専用の耳の持ち主ですね。でも、笑わせていただきました。空耳度は92点を進呈します。（飯村）

色男系から一転「草薙京」改め「ウナギ京」

この前、『KOF'97』をプレイしていた時に、友人が京さんの「これが草薙の拳だー！」というのを「これがウナギの拳だー！」と聞きまちがえました。

これを聞いて以来、どうにもこうにも、「草薙」が「ウナギ」に聞こえてしまいます。

●PN／ゆたかしんご（青森県）

編：じゃあ、ゆたかさんの中では「草薙京」が「ウナギ京」ってことになっちゃってるんですね（笑）。色男系がウリの京ちゃんですけど、たまにはギャグっぽいのがあってもいいですね。というわけで空耳度は89点です！（飯村）

「愛を売るアイツがくる！」そして悩める乙女が約1名…

今でこそまともに聞こえるが、『KOF'98』をプレイしはじめた頃、登場デモの時にビリーが俺にいっているセリフが「愛を売るアイツがくる！　テメェkiーーアホー！」としか聞こえなかった。

愛を売るアイツってまさか…？　あぁ、私は悩める乙女…（爆死）。っつーか、今思えば、あの早い英語がスンナリと、このセリフで聞こえた自分の耳がコワイ…。

●PN／輝紗羅魏魅（神奈川県）

編：ビリーに「愛を売るアイツがくる！」と叫ばれ、トドメに「アホー！」なんていわれた俺の心中やいかに!? インパクトのある意味不明さが、空耳ポイント高いです！　空耳度は87点！（飯村）

社に愛を目覚めさせられた相手は誰？

『KOF'97』の"乾いた大地の社"登場ボイスが「目覚めろ、大地よ…」ではなく「目覚めよ、愛っ、よ♡」と聞こえます。

社の愛…、少しうれしいですが、一体誰に愛が目覚めたのでしょう？

●PN／オロチック（神奈川県）

編：いいですねぇ、社の愛。そして、愛を目覚めさせられた対象に頭を悩ますオロチックさんの女の子モードもイイ！　さあどんどん悩んで眠れぬ夜を重ねてください♡

そんな青春乙女っ娘には、空耳度80点進呈！（飯村）

真田小次郎（香織）所属「エロ番隊」の実力とは!?

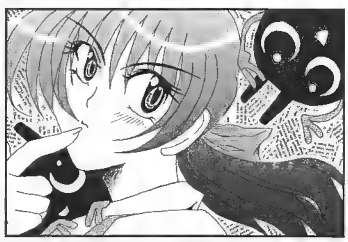
『月華第二幕』で真田小次郎（香織殿）の勝利時ボイスが、「これが零番隊の実力だ！」が、私には「これがエロ番隊の実力だ！」って聞こえるんですケド…（汗）

●PN／神崎あおい（栃木県）

編：本当の勝利時ボイスを知っておきながら、そんなふうに聞こえてしまうなんて…。神崎さん、立派な空耳をお持



●PN／ヒテマテ（東京都）
気持ちがいいくらいに濃ゆいですな。あふれんばかりの愛を感じる。リョウも口からなんか出てるし。インパクト大賞決定ですな。



●PN／霞相馬灯（千葉県）
やけに大人っぽいあかりちゃんですな。こんな感じでおねだりされたら何でも買ってあげちゃうなあ。…ってちょっとヤバイかも（笑）。



●PN／犬上ケンゾウ（大阪府）
白い歯と正義というのがテコンドー使いの共通点？　ヨンソンも影で教育とかしてたりして（笑）。おもしろい誤解だ…。



●PN／鳴神零凍？（香川県）
鳴神さん自前の服とな？　いつもと違う雰囲気でかわいいっス！　今の時代にあかりがいたらこんな感じなのかな？



●PN／澪時れお（愛知県）
なんかクリス君目がマジです。かわいいんだけど怖いんだよな。ほほえみながら人燃やしてるし…。お手やわらかに頼む！



●PN／壱風とむ（北海道）
ハイッ全然OKです！　実はこういうのも似合っちゃうんだね。服装と違和感もないし。あと応援さんきゅです！

ちでなによりです。「エロ番隊」というの少々気になるけど、まぁ、それは追及しないでおきましょう。空耳度は78点です！　（飯村）

たまにはこんなカワイイ俺はいかが？

『KOF'98』の庵の爪櫛の時のボイスが「バッチーニィ」と聞こえます。汚いとかそういう意味なんですか？

●PN／殺人コアラ（千葉県）

編：確かに小さい子なんかは、「汚い」のことを「ばっちぃ」っていいますよね。でも、あの庵がこんな幼児言葉をしゃべるなんて…。個人的にはそんな庵にも興味あるんですけど♡　ってことで空耳度は72点です。　（飯村）

空耳Q&A

『天サム』の牙神幻十郎のダウン時のボイスが「卵かブリー！」と聞こえます。ってゆーかこうとしか聞こえないのですが…、どうしましょう。何といってるのか教えてください。

●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）

編：ブリって、あの魚のブリのことですかね？　ということは卵かブリか、どちらか選択しろって意味でしょうか…、って、私まで悩んじゃいけませんね。とっとと、正しい答えをお教えしなきゃ。

正しくは「きさまごときに…」です。確かにこうは聞こえにくいかも。というわけで、彼は卵やブリのことではなく、憎まれ口をいまわの際に叩いていたのでした。負けず嫌いなヤツですね。　（飯村）



●PN／桶田なりゆき（千葉県）
プリプリのかわいこちゃんケンスウも人気高し！　でも最近二枚目ケンスウ見かけませんなぁ…。どこかに忘れてきたかな？



●PN／佐倉いづな（山口県）
武力のプリンスも1P2Pともになかなか人気者なご様子。しかも2Pにハートを射ぬかれた方多し。キミはどっち派？



●PN／REDEYE'S（長野県）
とってもラブリーなレオナ。レオナのこんな顔まだ見たことないよね。だけど横のクラークはちょっとショッキング…。



●PN／肉（新潟県）
楓ってなんでも似合ってしまうのね。『とれそうだがね』って何弁!?　そして畑作の会の正体は？　ちょっとしたミステリー。

オープンテラス

'99年7月号にポスターが入ってなかった。'97年2月号にポスターが2枚入っていた報復が今ごろきたのだろうか？　●PN＝葉月一七（神奈川県）／本当にすみませんでした。2枚入ってるならまだしも、入っていないというのは編集部一同、今後なくしたいと思っております。スミマセンがこれからもみなさん、ご愛読よろしくお願いします。（永井）

キャラレターZ

親愛なる同志、チョイ・ボンゲへ　君が改心する日を待つ！

チョイ、元気にテコンドーの修行を頑張っているかい？

キム先生は口より手（脚？）の早い人だけど、それはけっして無責任な暴力じゃなくて、本当に君の改心を願ってしていることだと思う。ただ技術だけを教えてハイ終わり、という三流教師じゃないからだろう（熱意あまって少々暑苦しいかもしれないけど）。だからがんばって欲しい。

そして、君が人の痛みや命の尊さを悟り、キム先生に認められたその時には、僕と『男の価値は背丈だけじゃないことを証明する会』を作ろう。君は逆にそれを武器にしているのだから。

僕も背は平均よりも低めだけど、僕なんかよりさらに小さい君が大男相手に闘っているのを見ると本当に勇気づけられる。僕には君ほどのジャンプ力やタフさはないけれど、君の活躍を見ていると僕もがんばろうと思えてくる。

君が真の正義に目覚める日がくるのを願って。さようなら。

●ＰＮ／神山丁（京都府）

編：チョイも世間様の役にたつことあるのね（失礼）。「男の価値は背丈だけじゃない」ってのは確かだから自信もってね。大切なのはやっぱり中身よ。いくら背が高くて美形でも、中身が伴わないヤツはポイよ。チョイに負けないようにがんばって素敵な男性になってね。期待してるわよん♡（稲葉）



●PN／ヒリュウアスカ（三重県）
ちっちゃい火月も燃え燃えで大暴れ！　みんなはもうPLAYしたかな？　まだの人はさっそくゲームショップにゴー！



●PN／果橘誠（岐阜県）
切り絵みたいなタッチで味のある作品に仕上がっております。それにしても切り絵で月華って合うよなあ。

教育上よくないのか、学校のパソコンからNFのホームページにアクセスできません。●PN=あろまじお（栃木県）／おかげさまで、ホームページの方はたくさんのアクセスをいただきまして、ありがとうございます。さて、学校からはムリですか？　規制があるとは聞いていましたが…。でも職員室からはだいじょうぶだったりして…!?　まあ、先生に怒られないようにしてくださいネ。（永井）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

非常識な人って本当にいるんですね。先日、ＫＯＦ'98で乱入しました。自分はしゃがみ強キックをひんぱんに使ってくる人は苦手なんですが（しかも待ち）、何とか勝ちました。

その瞬間、台の向こう側でガシャ－ン…‼　これがウワサの月を見るたびってやつか、と思いプレイを続けていると、彼女連れの人が「ケンカ売っとんか‼」とかいってにらんできた。何をいっても無駄な相手のようなのでそのままプレイ。でも邪魔だったので立ち上がって目で訴え、撃退‼　分かり合えるのが一番だったんですけどね…。

あとで、向こうの台を見たら、ジュースがあふれていて、イスはふっとばし攻撃されまくり。はっきりいってみっともない。今時こんな人が…？　たぶんその人にとって、ＫＯＦとはそれだけのものだったのでしょう。

どうしてもっと楽に考えてできないのでしょうか。自分が勝っている時に楽しいのは当たり前。負けた時にどうするかが大切だと思うのです。また頑張ろうと思えれば、腹が立つことはないし、強くなっていけるんじゃないのでしょうか。

対戦者同志が友達になれるような場が好きなんです。そうなることを願って'99を楽しんでいきたいと思います。

●ＰＮ／こねこね庵（岐阜県）

編：今時まだこんな人がいるんですね。正義のためならいざ知らず、勝負に負けてでは…。さみしくなっちゃいますネ。（永井）

常識のズレ!?　広い心で受け止めて

7月号のＭＡＸたけるさんへ。見返してやるなんてことはいわないでください。それは今度はあなたが他者にとって不快なゲーマーになってしまうということじゃないですか？　それにちょっと考えて欲しいのです。中高生ぐらいの男の子たちというのはゲーマーではなくて、ただゲームで遊んでいる子の方が多いです。ゲーマーの間でなら通じるルールも、彼らは知らないことが多いのです。だから私の住んでいたところでも、彼らは割りこみや、文句をいったりもしました。

でも、それをゲーマーの常識で見てはいけないと思います。彼らには彼らなりの常識があるのですから。

人のプレイ中にコインを入れておく、というのは彼らなりの順番を守るルールのようです。口が悪いのはその人の性格の問題でしょう。誰でも思う「早くこの人のプレイが終われば自分ができるのになぁー」という思いを口に出すか否かということです。普通はいいませんが。

彼らはゲーマーからみると少し非常識だったりもしますが、順番はちゃんと守るし、連コインだってしません。だから、もう少し彼らのことを広い心で受け止めてあげてください。

●ＰＮ／二色ひとえ（宮城県）

編：常識の違いって確かにありますよね。理解し合うのは難しいのでしょうが、仲よく楽しみたいものです。（永井）

台所伝説スペシャル



そうか、同人誌とはふしだらなものなのか。ってそりゃ深く考えすぎだぜ弟さんよ！　…でも最近ふしだらな同人誌しか読んだことないや♡　まあとにかく制作がんばれ！

●ＰＮ／台所の怪人（北海道）

懲役6年目



ＫＯＦで不幸自慢させたら右に出る者ナシ！　でもそれってあんまりうれしくない…。それにしても生涯留年と生涯プータローっていったいどっちが不幸なんだろう。

●ＰＮ／コクッパ（群馬県）

はぐれ人形秘話



確かにかわいそうなはぐれ人形…。たったの一撃で出番は終了っていうのもムナシイよね。ここは月華第二幕でおもいきりあばれてくださいまし。はぐれ人形に幸あれ！

●ＰＮ／絵描佳太（福岡県）

マチュアさん



風のように現れては、みんなの小さな欲望をすべて満たして去っていく…。ユーザー期待のヒロイン『マチュアさん』。次に狙われるキャラクターはどいつだ!?

●ＰＮ／斬刀霞刻鬼（長野県）



●PN／ばらスィー（東京都）
イラストだけ見ると「とあーっ」ってかわいい声出しながら光速で突進してくるように見えるんですけど…。やっぱ違う？



●PN／八幡直（宮崎県）
さわやか京ちゃん。顔のバンソーコーは庵とケンカ（!?）でもしたのかな？　もうおもいっきりやっちゃってください！　夏だし。

よろず質問＆要望コーナー

京の彼女、ユキについて教えてください。

●PN／薙神恭（神奈川県）

名前／ユキ
出身地／東京都
誕生日／3月20日
年齢／18歳　血液型／A型
身長／167cm　体重／52kg
趣味／ツーリング（現在、二輪免許取得のため教習所に通っている）
好きな食べ物／もんじゃ焼き
得意なスポーツ／スポーツは好き。ハイジャンプが得意
大切なもの／陸上大会の写真
嫌いなもの／いいかげんな人
スリーサイズ／B83・W54・H81

京より大人っぽく、面倒見がよく、しっかり者。美人で頭もよく、運動もでき、誰からも好かれるタイプ。おとなしいが性格は明るい。

男子生徒は京を恐れ、ユキに近づきがたくなっているが、隠れファンはいると思われる。京の彼女という点では女子生徒たちからうらやましがられている。

今のユキの悩みは、京が学校を卒業できるのか？ということ。（SNK宣伝課）

『メタスラⅡ』のエリとフィオは、どっちが階級が上なのですか？

●PN／かつラルフ（愛知県）

エリ＝軍曹、フィオ＝一等軍曹。というわけで、フィオの方が2つ階級が上なのです。フィオは名門ジェルミ家の1人娘。フィオがどう思っているかは分かりませんが、親の息がかかっているようです。ただ、第2次元帥討伐戦の戦果からフィオに対する周りの見方も変わってきているようです。（SNK宣伝課）

編集部の攻略スタッフ以外の方の中では、誰が1番ゲームがうまいですか？

●PN／樋口悠樹（京都府）

うーん、佐脇さんですかねぇ（多分）。なんてったって彼は新宿のゲーセンじゃ、ちょっとした顔（自称）ですから。あと山崎さんも結構いけるクチです。（NF編集部）



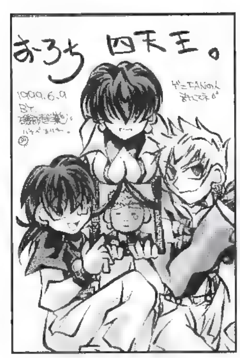
●PN／藤宮要（台湾）
はるばる投稿ありがとです！　青空と街の子供たちとのバスケはテリーの必須ポイント！　いいお兄さんですな♡



●PN／柊はづき（長崎県）
厄介な相手っていったいどなた!?　気になるぞー！　はたしてバイスの恋は実るんでしょうか。次号を待て（大嘘）!!



●PN／ひびきまろ（兵庫県）
雪ー！　本当にそれでいいのか!?　頭の葉っぱがなんとなくもの悲しさを演出しているぞ。抱きつくなら本物にしようよ…。



●PN／磯部毬藻（静岡県）
ゲーニッツは死んだんじゃなくて風になったの（力説）！　遺影にのしかかるシェルミーの胸がポイント。しかし3人とも笑顔。



●PN／緋月勇魚（山形県）
美人だね…。あの木の葉が落ちる時、私の命も終わるのです…という感じ。でも右京さん、充分長生きしてるから安心して！



●PN／羽月京（徳島県）
なんか決意してる響とだんご食ってるあかり。お互い全然相手にしてなくて、からみゼロの不思議議なツーショット。

オープンテラス

SNKにはキングや小次郎のように「男と見せかけて女」というキャラはいるが、どうして今まで「女にみせかけて男」というキャラはいないのだろうか？　●PN＝Y．S．NAVY（埼玉県）／「男とみせかけて女」だったら、スゴイって思うことも、逆だったらあまりウケないかも。結局はウケの問題？（永井）

オープンテラス

結局は野郎ばっかの『武力』、ラウンドガールと西園寺が救い。●PN＝河橋御琴（福島県）／女性からこんな意見が…？　男性なら気持ちも分からないではないのですが…。私が男だからか、女性の考えは理解できんぞー。それとも河橋御琴さんが…？　アドバイス待ってまーす！（永井）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！イエ〜イレッツシング！

カワイソウな真吾の1日!?

だんご3兄弟に対抗して、『およげ！　たいやきくん』の替え歌です。カワイそうな真吾の歌です。

毎日　毎日　草薙先輩の
パシリに使われ
イヤになっちゃうよ
ある朝　ボクは
八神のいおりんと
出くわして
先輩に間違えられた
初めてだから優しくして
シェルミーさんの
セリフだケド
いきなり八稚女
キツイでしょ？
タチが悪いぜ
本当に人間か!?
草薙先輩　今日もまた
パンだけ食べて
昼寝をしたよ

●PN／峰プ葱次（愛知県）

編：これはかなりカワイソウですな。「本当に人間か!?」ってあたりが彼の心の叫びをうまく表現していていい感じ…と冷静に批評する私。なんだかなぁ（笑）。（片山）

KOF色男たち3人の心の歌

KOFの社、庵、真吾のソングです。この3人のうち2人には似合いもしない『ふるさと』で。

社：八神追えば　ナス攻め
草薙追えば　白アフロ
シェルミーはこわいし
クリスもこわい
こうなりゃ1人で
『ちょーしコキ』

庵：生肉おいし　したたる血
煙はいて　内またる
草薙　憎み
白髪　倒し
やっぱりこのヒモ
『無駄だっ』よね

真吾：草薙さんのためならば
怖い人とも　闘うべ
そやけど　なんで
ハートのチョーカー？
白いもみあげ
気になるべ

以上、間違いはいくつあったでしょう（笑）？

●PN／豪木杏柚（愛媛県）

編：「内またる」って内またになってるってことよね？　でもって、なんで真吾なまってんの？　疑問だらけのまま終了（笑）。あひ。（片山）

ネオジオCDユーザー心の叫びソング！

ネオジオCDユーザーの怒りを替え歌にしました。元歌は『だんご3兄弟』です。

最近なんだか思う　思う
ネオジオCD　見捨てられた
だって意外と多い　多い
ネオジオCDに出ないゲーム
結構楽しい　わくわく7
システムいいし　キャラも可愛い
だけどたくさんつけすぎて
CD版は出ないのさ
マジカルドロップⅢ
なかなか楽しいけれど
CD版は出さないその代わり
「PS版にしてください」
別にPSやSSに
移植するのはかまわない
だけどCDユーザーの
こともきちんと考えて　わかる？
ブレイカーズリベンジ　面白そうだ
やったことないけど　面白そうだ
変わったところは才蔵加わった
でもなぜかCD版出ない
ブレイジングスター　楽しい楽しい



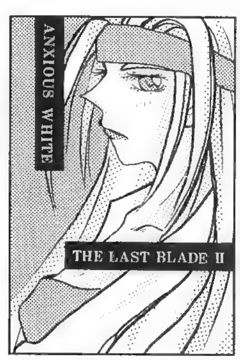
●PN／深町晴海（三重県）
最近着実に増えてきてることは確かナリ。安心してケンスウ描きまくり送りまくりしてください。担当心待ちにしております。



●PN／櫛稲田麗緒（愛知県）
いたずらで人殺してそうな悪魔刹那と、ぽややんと何も考えずに人殺してそうな天使刹那　あなたはどちらがお好み？



●PN／刀禰悠（山口県）
ムサイとかヒゲとかひどいいわれようの坂崎。でも充分かっこいいじゃないですか！　ハーフだし金髪だし（?）…。



●PN／バミしゃん（千葉県）
表情がなんとなく某編集部の某女王様に似てる…。「馬におなり！」とかいってみたりして。びくびく…ハッ、殺気ィ!?



●PN／水無月皇（埼玉県）
きたァ！　超ド迫力の一発描きですな。まさにプライドというべきであろう、立てた小指がすべてを語ってくれてます。



●PN／スガリュー（東京都）
きらきらアテナちゃん♡　そんなにきらきらしちゃって何をお願いしてるの？　早くKOFの主役になれますように…とか？

このゲーム作ったのは　夢工房さ
うっかり『KOF京』に力入れすぎて
CD版のこと忘れてた
チームバトルだ　ショックトルーパーズ
結構楽しい　セカンドスカッド
だけどCD版は出ない出ない
思いは踏みにじられた悔しい
悪だ×4
ネオジオCDに出ないゲーム×3
悪だ

●PN／LIME（鳥取県）

編：私も同じCDユーザーなので気持ちは分かるけど、もーちょい穏やかな目で見てあげようよ。ねっ。
…でも、せめてブレイジングは欲しかったなー…。超個人的意見（笑）。（片山）

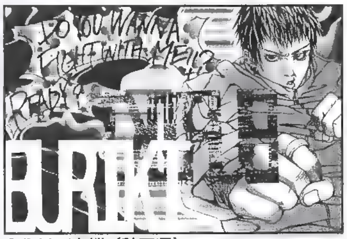
みんなで楽しもう『武力』ソング!!

『武力』をやった感想を、TMRの『WILD RUSH』で歌にしてみました。

見間違いか？
今度のコントローラー
レバーとボタン　正反対
ナニユエだろう？
（鏡とメモ帳必需品）
予想以上に簡単なんだけど
画面よりも鏡ばかり見てしまう（勝敗なんてそっちのけ）
目移るほどに個性的な選手
誰使おう？　迷うよ　どうしても
気まぐれみたい
BURIKI・ONE
いわゆる1つのギャンブル
みんな1からやり直し
誰でも楽しめる
BURIKI・ONE
ゲーセンじゃ皆'99で精一杯
今がチャンスだ
徹底的にやりこもう
（10割組めば即スター）
女キャラいない現実的世界
慣れぬ雰囲気
プレッシャーに早変わり
（KOFより熱い）
息もつかせぬ真剣勝負は
時間切れになってもまだ熱い
正々堂々闘えば
何から何までギャンブル
SNK VS CAPCOMに
こいつらも出してよ開発さん
教えてシルバーって何者？
あいつにパターンはあるの？
優勝の味を味わいたい
ひとときの感動におぼれたい
無限のロマンがつまった
すべての動作がギャンブル
実力　利き手は関係ない
みんなで楽しもう
BURIKI・ONE

●PN／剣客T・Y（青森県）

編：ふむふむ、なるほどねー。鏡ときたか。両手を交差させるというやり方はよく聞くけど、これもなかなかいいかも知れないっすね。
ちなみにラスボスは「シルバー」じゃなくて「ズィルバー」っす。今月号はCPU戦攻略！　ぜひ活用してくださいね！（片山）



●PN／空蝉（秋田県）
ハイ！　私をボコボコにしちゃってくださーい♡　という女性ファン激増か!?　でもその指輪でなぐられたら痛いって。



●PN／北原涼（北海道）
まさに水（汗？）もしたたるイイ男ってね。試合直後なのかな？　バンダナとった方がスッキリするかもよ？

オープンテラス

素朴な疑問。シェルミーの服って、本当にセンスよいのですか？●PN＝樋口悠樹（京都府）／センスうんぬんより、私は大好きですよ！　だって街を歩いていても、あんなに肌見せてくれる人なんていないんだから。だから私は夏が一番好きです。（永井）

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／モミアゲ（愛知県）
渋い！　男の美学とはまさにこのことだね！　マキシマの布教かと思いきや、そのもみあげの布教だったとは、さすがの私も一本取られたよ。でもまあかっこいいから許す！

▼全国のガル信者集まれ！

全国のガルフォードファンのみなさん聞いてください！格ゲー最弱で一時期格ゲーから遠ざかっていた私が、一瞬にしてポリサム（もとい、りっぱになった3Dガルフォード）のとりこになりました。確かに2Dのガルもこの上なくかっこいいけど、3Dになってより身近な存在になったような気がするんです。
実は私、仲間うちで連合作ってて、このコーナーを見つけてとびつきました！
連合はあくまで佐賀県内のみなので、ここらで一気に全国区にのし上がろうかと企んでます。
これを読んだ全国のガルフォード信者のみなさん、ここに集まれ～（笑）!!

●PN／ジャス忍（佐賀県）

編：あまりの熱意に思わず採用決定（笑）。県内のみとはいえ、ガルフォードのために連合まで作ってしまうなんてあなどりがたし！　その調子でどんどん布教して、一国の主にまで登りつめてください！（山田）

▼影二は最高の忍者だ!!

なんで『KOF'99』に影ちゃんが出てないんだよう！正月には絵馬書いてお参りしてたのに大ショック。
私、胸をはって全国に影二を布教したいと思います！影二は最高の忍者だということを知らないというフトドキ者は、今すぐ『龍虎2』をPLAYするように！

●PN／如月あかり（千葉県）

編：不破刃を知る人の方が少ない気がするのは私だけかな（問題発言）。修行もいいけど体壊さないよう注意。（山田）



●PN／そころ婦（東京都）
頼むからそんなお父さんにりんごアメをねだるような目で私を見ないでおくれよ。顔は幼児なのに体はマッスルなのね…。



●PN／だっ句（東京都）
あまりのかわいさに思わずセットで採用！この調子で担当のセンチなハートにグッとくるような投稿待ってるよ！

いろいろと大会規則がある『武力』だが、徐竜誠が18歳ってのはどう考えてもひっかかると思うのですが？ ●PN＝石川ハジキ（茨城県）／近頃は年の見分けられない人が多いからなー。みぢかでは、編集者とかゲーム関係の仕事をしている人は10歳ぐらいの誤差は毎度のことなのですよ。いつも「ウォー本当っすか!?」って叫んでいます。まあ、ゲームの設定ですから…。（永井）

文通＆募集コーナー

●KOFのオロチ系（特にクリス）が好きな人、私と文通しませんか？ イラスト苦手なんで、それでもOKって人、大歓迎。クリスの他にもバイス、庵などオロチ系なら超OK！ 年齢性別不問、切手不要。とにかくお手紙ください！ 13歳、女。
〒010-1421 秋田県秋田市仁井田本町1丁目19-42 武藤真有

●文通友達募集。SNKのゲームが好きならOK（特にKOF）。京、拳崇、アテナ、ロバート、アンディが好きならうれしいです。もちろん、他のキャラが好きでもOK！ 一緒にゲーセンいって燃えまくろう！ とりあえずお手紙ください。13歳、男。
〒614-8347 京都府八幡市橋本平野山67-1 小橋達也

●格ゲーの好きな方、月華の剣士のことをくわしく教えてくれる方、KOFの好きな方、どのキャラが好きでも構いません。サムスピ、リアルバウト好きな人もOKです。県内の方は、一緒にゲーセンにいきませんか？ 返事は確実です。年齢性別不問。初回のみ切手同封でお願いします。16歳、女。
〒904-1201 沖縄県国頭郡金武町字金武4161-1 宮里さゆり

●KOF、サムスピ、月華がもう大好きというお方、僕と文通しておくんなまし。ほとんどのキャラが好きですが、しいて挙げれば京、紅丸、バイス、ナコルル、右京、楓、刹那、鷲塚、示源、嘉神が好きっス。まぁ、その他のキャラも当然のごとくOKっス!! 年齢性別不問。切手不要。ネオプリつきだとうれしいっス。14歳、男。
〒384-0032 長野県小諸市古城2-3-30 松平浩一

ゲーセンで調子ココウゼ!!



ゲーセンで遊んでくれる人募集。それと、文通もOKよ。年齢性別FREE。ネオプリも忘れずに。頼もう。

田中裕太 16歳・男

〒238-0014
神奈川県横須賀市三春町4—28 鈴木方

●舞友達求ム！ 舞、もしくはクリス命の方、友達になってください！ タメ口OK！ 他には怒チーム、オロチチーム、サカザキ兄弟、餓狼チーム、キング、マリー、秘書S、ケンスウ、ハイデルンも好きです。同志の方、イラ交＆文通しましょう。同人モノ使用オールOK。カップリングでは、アンディ♡舞、社♡シェルミー、リョウ♡キング、テリー♡マリーが好きです。初回のみ切手同封で。返事100%。中3なので、返事は遅くなるかもしれませんが…。14歳、女。
〒839-0852 福岡県久留米市高良内町3802-9 近藤優希

●月華＆KOFのアンケート回答者様募集!! 回答はできれば両方お願いします。お礼ありです。80円切手同封で、リターンアドレスを忘れずに！ 締切りは10月末です。ご協力お願いします!!
〒989-6143 宮城県古川市中里5-8-20 佐々木千秋

●KOF大好きな方、僕と文通 or ゲーセンにいきませんか？ 最近引越してきたばかりなので、近市、近県の方だとうれしいです。なるべく女性で年齢も近い方でお願いします。返事は確実!! 初回のみ1円切手同封で。ネオプリ同封だと助かります。21歳、男。
〒417-0862 静岡県富士市石坂159 寮内 清瀬浩太

●KOFが大好きな方、私と文通してください！ 特に社、京、庵が好きな方。その他のキャラでもOKです。私は社FANです♡ 18歳以上の女性の方、よろしくお願いします。初回のみ80円切手同封でお願いします。18歳、女。
〒277-0033 千葉県柏市増尾4-3-17 山野辺真紀

コスプレ写真交換しましょう



コスプレ写真交換と文通してくれる方を募集しています。当方、ハイデルンとビリーをやっておりますので、ヨロシク！

森田良輔 20歳・男

〒236-0028
神奈川県横浜市金沢区洲崎町1番7号

ゲーセン＆文通友達募集中



初心者激歓迎。KOFが爆好きな受験生で、できれば近くの方、暑く熱い夏を一緒に乗り切ろう。ネオプリ同封でよろしく!!

吉田一充 14歳・男

〒571-0077
大阪府門真市大橋町25—10

●格闘ゲームONLYパンフコミケの参加者を募集しています。参加してやろうという方は80円切手を同封して、申込用紙を取り寄せてください。原稿締切りが8月末日と早いですが、ご参加をお待ちしております。
〒266-0004 千葉県千葉市緑区平川町1284-2 木下述子

●KOF、餓狼、侍魂シリーズなど、SNKのゲームが好きな方、文通してください。県内の方は一緒にゲーセンにいきましょう。他県の方も大歓迎。年齢性別不問。返事確実。切手不要です。19歳、男。
〒958-0048 新潟県村上市石船地蔵町1-25 渡辺剛

●KOF（ユリ、舞、アテナ、ケンスウ）、月華（あかり、雪、楓）が好きな人、私と文通しましょう。同人とか、色々と教えてください。17～25歳ぐらいの方希望。初回のみ80円切手同封で。返事は確実です。同人GOODS OK。15歳、女。
〒927-1217 石川県珠洲市上戸町南方へ字57番地 梅畑良枝

●友達大募集!! 月華の剣士が大好きな人、文通＆イラ交しませんか。特に真田小次郎が好きな人（他のキャラでもOK）募集しています。近くの人は一緒にゲーセンいきましょう。年齢性別不問。切手不要。返事確実。12歳、男。
〒655-0895 兵庫県神戸市垂水区坂上4-2-26 林直輝

●イラスト募集!! KOFのキャラなら誰でもOK!! 特にクリス、庵、シェルミー、アテナ、マチュア、バイス、ユリ、レオナなどがいいです。カラー、モノクロ問いません。じゃんじゃん送ってください!! 文通相手も募集。KOF好きでイラスト＆コスプレを教えてくれる方大歓迎!! 初回のみ80円切手とイラストを同封してください。ネオプリもあるとうれしいです。13歳、女。
〒684-0051 鳥取県境港市新屋町890 足立優子

●ペーパーを10枚前後配布してくれる方を募集しています。ジャンルは不問です。交換不可。ペーパーのある方は1枚同封してくださると助かります。あとFAX、文通、メール友達が欲しいです。ゲームに限らずいろんな話しましょう。19歳、女。
〒963-0534 福島県郡山市日和田町字広野入58-13 伊藤優香

●テリーとジョー（KOF、餓狼）が大好きで、2人への愛なら誰にも負けないぞ！ という方、ぜひ私と文通してください！ お手紙には自己PRを忘れずに書いてください。年齢性別不問。切手不要。18歳、女。
〒400-1102 山梨県甲府市下帯那町2060 中村絵美

●昨年夏旗揚げした侍魂ONLYサークル「TRINITY」の第2期の会員様を募集します。とにかく侍魂が好きって方、興味のある方、どんどんお手紙ください。80円切手同封だとうれしいです。あと、絵描きさんや原稿投稿者さんも募集しています。
〒537-0025 大阪府大阪市東成区中道2-24-2 サンヴェール森ノ宮703号 住山和行

●月華が好きな方、私と文通してください。楓、あかり、刹那が特に好きです。KOFも大好き。へたでよければイラ交もします。イラストの描き方を教えてくださる師匠も求ム。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。15歳、女。
〒081-0032 北海道上川郡新得町西2条南1-20-4 鈴木祐香

●お友達大募集！ KOF、月華などが好きな人、文通しましょう。近くの人は一緒にゲーセンにいきましょう。僕はテリー、リョウ、マリー、舞、キングなどが好きです。それ以外でももちろんOK。初回切手同封で。年齢性別不問。返事は100%です。22歳、男。
〒599-0221 大阪府阪南市石田212-6 南大樹

●KOFまたは月華にはまっているそこのあなた！ この私と文通しませんか？ 特に好き…というか、大好き♡なキャラは、社、庵、刹那、楓です。もち、他のキャラも…♡ 年齢性別不問！ 80円切手もいりません！ とにかくっ、お手紙待ってマス♡ 14歳、女。
〒852-8061 長崎県長崎市滑石6丁目2-8-308 中尾香織

●SNKのゲームならサムスピが1番好きという人!! 私と文通してください。ちなみに私はナコルルが大好きです!! 年齢性別不問。切手不要。11歳、女。
〒834-1102 福岡県八女郡上陽町大字北川内4509-2 竹房加織

●SNKのゲームが好きな方、友達になってください。年齢性別不問。よろしくお願いします。22歳、男。
〒920-0226 石川県金沢市粟崎町ホ79-15 細谷竜

●サークルメンバー募集!! KOF＆月華の剣士中心のよろずサークル「BLACK and WHITE」では、会員様を募集しています。1ヵ月に1回会報発行、会費は1ヵ月200円です。ペーパー配布させてくださる方も募集中です!! 継続OK。ぜひ一方的に配布させてください。アンケート（KOF）回答者様も求めています。いずれも80円切手同封でお問い合わせください。どの内容で、返事が欲しいかの記入も忘れずに!! お気軽にどうぞ♡
〒319-1555 茨城県北茨城市中郷町小野矢指1461-3 アーバンシティK-202 根本美奈子

●月華2が大好きな16歳以上の女性の方♡ 私と文通＆イラ交しませんか？ 好きなキャラはあかり、楓、響、香織、雪、李、十三です。どれか1つでもあてはまっていたらお手紙ください！ 22歳、女。
〒665-0864 兵庫県宝塚市泉町32-10 西村まさみ

●KOFが好きな方、文通＆イラ交しましょう。特に庵、真吾、オロチチームが好きな方。もちろん他のキャラが好きな方も大歓迎です。初回80円切手同封で。イラストとネオプリもお願いします。15歳、女。
〒028-3301 岩手県紫波郡紫波町中島字桜田1-35 亀澤飛鳥

●文通＆イラ交お願いしま～す。特に絵に自信のある人、イラ交しよ～









▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！









う。必ず送り返します。16歳、男。
〒656-0402　兵庫県三原郡三原町八木養宜上348-3　八木ハイツ205　前田啓明

●KOFと月華が好きな人！　神器チーム、オロチチーム、テリー、刹那、真田S（他に京、庵も）が好きな人、文通してください。年齢性別不問。返事確実。初回のみ80円切手同封で。ゲーセンよくいきます。イラ交もたまにOK。15歳、女。
〒237-0076　神奈川県横須賀市船越町6-62　大沢咲季

●文通&イラ交希望！　月華、サムスピ、KOF、他にも声優やアニメが大好きな方、お願いします。内容は何を書いてもOKです。すぐにお返事します！　近くの方は一緒にゲーセンにいきましょう。年齢性別不問。初回のみ切手同封で。17歳、女。
〒661-0014　兵庫県尼崎市上ノ島町1丁目2-5-205　坂上美幸

●格闘ゲーム中心よろずサークル「私的所有」では、会員様を大募集中です。2ヵ月に1回の会報がおもな活動です。会費2ヵ月100円。入会金はいりません。興味のある方は、80円切手同封でご応募ください。
〒442-0838　愛知県豊川市西塚町3-63-5　山崎富子

●KOF、月華などが好きな方、文通しましょう！　ちなみに好きなキャラはKOFではレオナ、シェルミー、月華では刹那、楓、小次郎、あかりです。1人でもあてはまっていたらお手紙くださいネ。日常生活のことも語り合いませんか？　イラストはうまくないけど、それでもよければイラ交もしましょう！　初回のみ80円切手同封で。年齢性別不問。返事は必ずお書きします。14歳、女。
〒859-4536　長崎県松浦市調川町下免360　伊藤彩理

●ただいまゲーム中心よろずサークル「BPくらぶ」では会員様を募集しております。まだ活動を開始したばかりの新しいサークルです!!　2ヵ月に1回の会誌発行です。興味を持たれた方は、80円切手同封でお問い合わせください。お待ちしてます。
〒733-0002　広島県広島市西区楠木町1-7-9-605　加藤寛子

●月華2大スキな人（楓とか♡）、相方&友達求ム！　相方さんは年齢性別不問。ワリカンで本を作ってくれる心の広い方♡　できれば色々教えてくださる方♡　80円切手&イラストを同封でお願いします。友達はおもに文通&イラ交です♡　カップリングについても話しましょう♡　うちは覚醒後×ノーマル、刹那×ノーマル…etc.です。14歳、女。
〒998-0011　山形県酒田市上安町1丁目5-11　冨樫恵

●文通してくれる人募集♡　舞、シェルミー、レオナ、京、香緋、アテナ、秘書ズ、真吾が好きって方！　私とぜひ×2文通&イラ交してください。KOFが好きで、県内or市内の10代の女性を希望。同人グッズ不可。80円切手同封で。12歳、女。
〒462-0854　愛知県名古屋市北区若葉通1-35-2　岩田堂コーポラス601　河辺鮎美

●月華、KOF、サムスピが大好きな方（もちろんその他でも）、文通&イラ交してください！　特に月華にハマってるという方なら大歓迎です!!　私は楓（両方）、守矢、嘉神、刹那、小次郎、響、あかりなどが好きです。年齢性別不問！　初回のみ80円切手同封で♡　近くに住んでいる方はゲーセンで対戦しましょう!!　15歳、女。
〒946-0038　新潟県北魚沼郡小出町大字伊勢島新田62-4　波方美幸

●KOF好きな方、文通してくださイ!!　サムスピ、月華もOK♡　好きなキャラはクリス、社、シェルミー、庵、京、オロチ、ビリー、紅丸などデス！　他には刹那、小次郎、楓、あとアスラ、色、リムルル、蒼月、火月が好きです！　年齢性別不問！　気長にやってくださる方、大ボシュウです♡　お返事は必ず出します！　初回のみ80円切手同封でお願いします。あと、ネオプリもあったらウレシイです。コス友も大募集♡　同人グッズOKです。14歳、女。
〒740-0061　山口県玖珂郡和木町和木3丁目2-17-8　三上優

●KOF、餓狼伝説のテリーが大好きなお方、ぜひ私と文通、イラ交してください！　他、ビリー、庵が好きなお方も大歓迎です♡　初回のみ80円切手を同封してください。返事は100%!!　14歳、女。
〒321-4106　栃木県芳賀郡益子町七井1162-2　関根幸紀



●PN／あふぃあ星人（宮城県）
なんてこったいその手があったか！　3つとも表情がいい感じですな。茶屋でこんなの出されたら、とりあえずダッシュで逃走。



●PN／橘鶉（大阪府）
今近寄ったら間髪入れずに斬られそう…。彼の通ったあとは屍累々（しかばねるいるい）といったところでしょうか。でもかっこいいから許す！　（マジ？）



●PN／藤真天（兵庫県）
八神日記とは京ちゃんてばマメなのね。確かに傑作だが夏休みの課題にはどうかと思うぞ…。せいぜい食われないよう注意！



●PN／くろの（千葉県）
クーデルカ姉さんスタイルよすぎ！　ちなみに奴隷志願者は編集部・上原説が有力。HPでもあきらかにされているぞ！



●PN／秋里みりん（千葉県）
青春の1ページを飾るツーショット♡　いつまでも一緒にいるためには、やはりユキも留年するしかないのか…。



●PN／おざきリンリン圭（北海道）
ここにあらたな結束が！　名刺交換までしちゃってなかなかいい雰囲気ではないか！　使ってる武器も似てるし。

オープンテラス

今年は主人公という重荷もなくなったし、がんばって勉強してくれよ、京。さみしい…。●PN＝京狂（東京都）／時の流れは早い、そして、皆いつかは…。そして京狂さん、あなたも…。もちろん、私もなんですけど。だんだん年を取るのですよネ。一日一善。一期一会…。（永井）

オープンテラス

KOF'99では旧キャラの衣装替えを大幅におこなうらしい。ということは、「彼」は大学の制服で参加するのだろうか？　●PN＝剣客T・Y（青森県）／大学の制服って…？　ウーン、もしかして同じ!?　どんな制服を剣客T・Yさんはイメージしたのでしょうか？　もしやスーツ？　でも、大学には学帽はあるし、やっぱり同じじゃないのかなー。個人的には制服はセーラー服と相場は決まってますが…、ウフッ。（永井）

売買＆交換コーナー

●売り／ネオジオCDの本体一式（コントローラーパッド×1、ACアダプター、ステレオAVケーブル。箱説なし）＋『KOF'98』＋『月華の剣士2』、その他『KOF'95』『'96』など10本ぐらい合わせて5千円ぐらいで。送料はそちら持ち。希望価格、支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒998・0031　山形県酒田市浜田2・11・29　堀智也

●買い／ROM版『マジカルドロップⅢ』を8千円、『ティンクルスタースプライツ』を1万5千円、『メタルスラッグ』を1万円、『パルスター』を1万円で。すべて取説、箱つきでお願いします。送料は負担します。ハガキにてご連絡ください。
〒340・0034　埼玉県草加市氷川町1198・4　ウシヤマハイツ201号　中村智之

●売り／ヴォンテージパンツ。色は赤。女子中高生に人気の某メーカーもので、定価1万4千800円のところを8千円で。また、ポスターなど色々あるので、切手同封でご連絡ください。
〒362・0064　埼玉県上尾市小敷谷845・1　西上尾第一団地1・4・505　丑木智恵子

●買い／ROM版『ブレイジングスター』を2万9千円ぐらいでお願いします。箱、取説ありを希望。ない場合は2万円くらいで。送料こちら持ち。希望価格を明記のうえご連絡ください。
〒503・2204　岐阜県大垣市池尻町1537　小山謙太郎

●売り／KOF（庵×京）の小説コピー本『たゆたふ』（B5／コピー／36P）です。京が庵にオトされる、というような話と、2人の日常生活っぽい話の2本入っています。200円の小為替と140円分の切手、宛名シール（なくてもいいです）を同封のうえご連絡ください。
〒474・0011　愛知県大府市横根町狐山117・54　中満美穂

●買い／KOF、庵に関する物を。特に非売品は歓迎します。また、同人誌ではルーガルガメ夫様の本を。保存状態、希望価格、支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。
〒954・0142　新潟県南蒲原郡中之島町大字灰島23　広橋准子

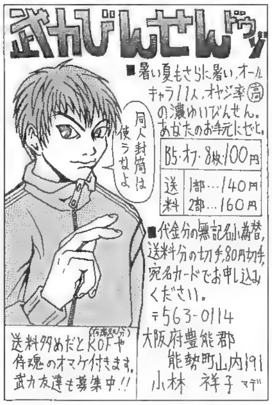
●売り／アニメ版『餓狼伝説1、2』のLDを6千円、『劇場版餓狼伝説』のLDを4千600円で。セットで買っていただいた方にはSNKグッズのオマケあり。80円切手同封でご連絡ください。
〒031・0801　青森県八戸市江陽5丁目8・36　グリーンガーデン102号　佐々木修一

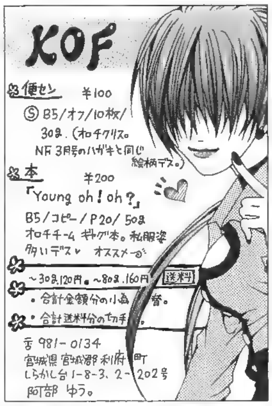
●買い／SNKオフィシャルの草薙京ジャケット（Sサイズ）＋グローブをセットにて安価で譲ってください。状態のよいもの希望。送料は着払いで。希望価格を明記のうえ、80円切手同封でご連絡ください。
〒360・0856　埼玉県熊谷市別府4丁目218　金子七枝

●売り／KOF、餓狼などのグッズ売ります。ポスターやプライズなど。ネオジオCD本体とソフトも売ります。リストを送りますので、80円切手同封でお手紙ください。
〒910・0374　福井県坂井郡丸岡町北横地36・15・2　上田美鈴

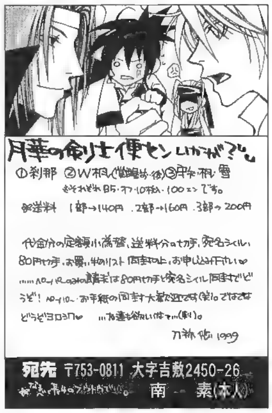
●買い／ROMカセット高額買取りします。『メタルスラッグ』2万5千円。『メタスラX』1万5千円。『ブレイジングスター』1万円。『クイズ大捜査線』5千円。『クイズ迷探偵N&G』5千円。『風雲STB』1万円。『わくわく7』1万円。『超人学園ゴウカイザー』1万円。送料はこちら持ちで。また、ROM版『サムスピ天草降臨』を1万円から高価優先で販売します（送料そちら持ち）。ハガキでご連絡ください。
〒253・0082　神奈川県茅ヶ崎市香川2354・2・303　安藤幸太

●売り／コスプレ衣装を。①クリス②シェルミー③色④拳崇⑤チャムチャム⑥マリー。①②③3千円、④⑤⑥2千円です。送料一律500円。すべて手作りか既製品改造で女性用Mサ



















●PN／星子杜夜（埼玉県）
真夏に格闘…。よく考えたらすごい暑そう！　試合後はクールなドリンクで瞬間冷却、これがいいんだよね。気分爽快！



●PN／ロバやんZ（高知県）
ルガールの努力もむなしく散る…。明日があるさ。負けるなルガール！　腰を美しくキメたカイザーうてるその日まで！



●PN／葉月一七（神奈川県）
大自然の声に導かれながら大きく成長していくリムルル。お姉さんとともに、大自然を守るため、精一杯闘って欲しいですな。



●PN／すくせきりん（東京都）
月を見るたびこんなシーンを思い出したらなんとなくほほえましくなっちゃうね。庵の手にきね振りおろすのは大変危険です。

▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

イズ。リスト送りますので、80円切手同封のうえお手紙ください。よろしくお願いします。
〒593・8326　大阪府堺市鳳西町1丁目88・33　岡林愛

●買い／ROM版『ビッグトーナメントゴルフ』を5千円で売ってください。またはROM版『リーグボウリング』『サムライスピリッツ』『餓狼伝説スペシャル』3本と交換でお願いします。
〒437・0065　静岡県袋井市堀越1015・1　堀田卓

●売り／ネオジオCD本体（箱、取説あり）、コントローラー×2、コントローラープロ×2、CD版『KOF'94～'98』（'98限定カレンダーあり）『RB餓狼』『真サム』『天サム』『サムスピ武士道烈伝』『餓狼3』『フライングパワーディスク』『ワールドヒーローズパーフェクト』『2020年スーパーベースボール』をセットで2万5千円以上で。送料そちら持ち。高価優先。希望価格、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。あと、希望によってはNF'96年8月号～'99年7月号までをオマケでつけるので、そちらの方の希望も記入してください。
〒133・0056　東京都江戸川区南小岩4・6・18　伏見良平

●買い／CD版『ニンジャマスターズ』を3千円くらいで。できれば美品希望。送料はこちら持ち。ハガキでご連絡ください。
〒950・1334　新潟県西蒲郡中之口村上小吉334・2　田辺文生

●売り／ROM版『KOF'97』『KOF'98』『餓狼伝説スペシャル』、ネオジオ本体一式（本体、付属コントローラー、ケーブル、アダプター。箱なし）、コントローラーパッドタイプ（箱なし）をまとめて3万5千～4万5千円くらいで買ってください。また、4万円以上で買ってくれる方にはPS版『KOF'97』『メタルスラッグ』を無料でおつけします。高価優先。送料こちら持ち。支払い方法を明記して、ハガキでご連絡ください。
〒557・0032　大阪府大阪市西成区旭3・8・14　平田孝範

●買い／ネオジオROM本体一式＋ROM版『KOF'97』＋メモリーカードを2万5千円くらいで。送料こちら持ち。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。
〒399・0211　長野県諏訪郡富士見町富士見1・736・2　窪田聡

●売り／絵を描いている皆様へ。A3のトレース台。ほとんど新品。美品です。3万4千円のものを送料こみで2万円で。80円切手同封でご連絡ください。
〒950・2181　新潟県新潟市五十嵐2の町8050番地　新潟大学五十嵐寮B棟101号　近藤由規

●買い／ROM版『KOF'98』『月華の剣士2』を1万円以内、『KOF'97』『RB2』『月華の剣士』『風雲STB』を5千円以内で。送料こちら持ち。売ってくださる方にはオマケとして、SNKトレカROUND2のスペシャルカードを差し上げます。安価優先。希望価格と状態、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒270・0017　千葉県松戸市幸谷789・14　遠藤文彦

●売り／ROM版『KOF'94』『KOF'95』『真サム』を各5千円、ネオジオCD本体、CD版『KOF'94～'97』『クイズKOF』『KOF'96ネオコレ』を各3千円で。CDまとめ買いの方にはCD版『KOF'95』のポスターをつけます。支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒152・0021　東京都目黒区東が丘1・1・10　芥川奈於

●買い／CD版『月華の剣士2』をできるだけ安価で。取説、ケースつきの美品でお願いします。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒004・0862　北海道札幌市清田区北野2・2・5・20　増永雄介

●売り／ネオジオCD本体（箱なし）、付属コントローラー、コントローラープロ（箱なし）、『KOF'95～'97』『餓狼伝説3』『RB餓狼伝説』『真サム』（ケースにヒビあり）を全部で8千円くらいで。送料そちら持ち。支払い方法を明記したうえ、ハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。
〒005・0805　北海道札幌市南区川沿5条3・2・26　コーポチェリーD号室　伊藤良

●買い／CD版『真サム』『ワールドヒーローズパーフェクト』『パルスター』『メタルスラッグ2』『KOF'98』『月華2』を送料こちら持ちで。希望価格、保存状態、支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒635・0074　奈良県大和高田市市場146・12　水落利彰

●売り／ネオジオCD本体＋コントローラー（パッド×1、コントローラープロ×1）＋『龍虎の拳外伝限定版』を1万円以上で。高価優先で。送料こみの希望価格と電話番号を明記のうえ、ハガキか封書でご連絡ください。
〒815・0001　福岡県福岡市南区五十川2丁目5・14　坂本いそみ

オープンテラス

最近、ゲーセンでネタを探すのがクセになってしまった…。どうしよう。●PN＝二色ひとえ（宮城県）／ワーオ！　すばらしい！　是非、どんどん投稿してネ。私もいっしょに探しちゃいます。でも、楽しい笑いのあるネタがいいよね。それで、みんなを楽しませてくださいよ。でも探しすぎて、そのままストーカーになってしまわないでね！（永井）

投稿規定　みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】

△ありがとうママパパ▽
学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

△月を見るたび思い出す▽
ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈。

△替え歌、行っきまーす！▽
ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！

△勉強はお留守だぜー！▽
ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！
採用者1名に賞品進呈。

△こんな空耳▽
キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

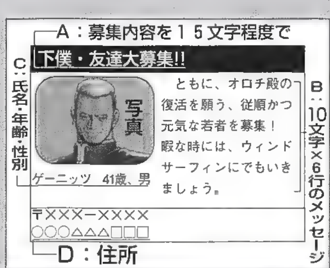
△キャラレター▽
好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

△HAPPY BIRTHDAY▽
好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！　文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！

△今月の全国布教委員会▽
独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！　イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。まわりに同志がいなくてさみしいという人、集まれ！　採用者1名に賞品を進呈。

△よろず質問・要望コーナー▽
ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、NF攻略陣などに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲーQ&A】の方によろしく。もちろん要望や意見も受けつけてるよ。

△文通&募集コーナー▽
文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則として、PNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎！　ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意！
また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！



△売買&交換コーナー▽
売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

△モノクロイラスト▽
サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！　また、データによる投稿も受けつけてるよ！　詳細は後述。

△4コマまんが▽
タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけているのだ！　詳細は後述。

△オープンテラス（欄外コーナー）▽
100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作に賞品進呈。

【パオパオカフェ2号店】

△パレットキャンバス▽
カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ！　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。また、色鉛筆は印刷した時に汚くなるので注意。キャンバス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！　詳細は後述。

△天晴EXCELLENT▽
プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベスト。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP.108参照。

△ネオジオ特選同人誌コーナー▽
掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！　アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！

△ストーリーアルバム▽
攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！　どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

△愛のてほどき▽
身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！　キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！　写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈。詳細はP.112参照。

【バトル・ハイスコア】
家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細はP.78だ。

【ソフト人気ベスト10】
あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP.74。

【キャラクターランキング】
好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！　原則的に単独での大量票は禁止！　カラーイラストつきのおハガキも待ってます　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲーQ&A】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！

●データ投稿の掟
モノクロ&カラーイラストのみ、データでの投稿も受けつけてるよ！　以下の注意点を守って、投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意!）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112・0005
東京都文京区水道2・13・12　SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

【7月22日現在】

MVS

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	673M	発売中	169,000円	
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	未定	未定	未定	

NEO・GEO

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	未定	9月予定	38,000円	

NEO・GEO CD

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	未定	12月予定	未定	

プレイステーション

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
SNKベストコレクション メタルスラッグ	SNK	アクションSTG	未定	9月9日予定	2,800円	
SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK	アドベンチャー	未定	9月9日予定	2,800円	
KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス/SNK	RPG	未定	10月予定	未定	

ネオジオポケットカラー

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
DIVE ALERT バーン編	サクノス	シミュレーション	16M	8月19日予定	3,800円	無線対応予定
DIVE ALERT レベッカ編	サクノス	シミュレーション	16M	8月19日予定	3,800円	無線対応予定
パックマン	ナムコ/SNK	アクション	4M	8月26日予定	未定	
ネオ・21	ダイナ	ボード	8M	8月予定	未定	無線対応予定
ネオ・バカラ	ダイナ	ボード	8M	8月予定	未定	無線対応予定
パーティメール(仮)	ADK	その他	未定	8月予定	未定	無線対応予定
ポケットラブ〜if〜	キッド	恋愛SLG	16M	9月予定	未定	
ビーストバスターズポケット(仮)	SNK	アクション	16M	9月予定	未定	
ポケスロ・アルゼ王国 Featuring HANABI(仮)	アルゼ	その他	未定	9月予定	未定	
パチンコ実機シミュレーションVol.1(仮)	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	8M	10月予定	未定	
電車でGO!2(仮)	タイトー/SNK	シミュレーション	未定	10月予定	未定	
ファーゼライ!(仮)	サクノス	シミュレーションRPG	16M	11月予定	未定	
ネオポケブロック(仮)	SNK	パズル	未定	11月予定	未定	
バイオモーター・ユニトロン2(仮)	夢工房	RPG	16M	11月予定	未定	
連結パズル つなげてポンッ2(仮)	夢工房	パズル	8M	11月予定	未定	
パチンコ実機シミュレーションVol.2(仮)	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	8M	12月予定	未定	
SNK VS カプコン(仮)	SNK	格闘アクション	未定	12月予定	未定	
SNK VS CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	SNK	カードバトル	未定	秋予定	未定	
SNK VS CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	SNK	カードバトル	未定	秋予定	未定	
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド(仮)	ジャパンヴィステック	アクションADV	未定	秋予定	未定	
SNKギャルズ・ファイターズ(仮)	夢工房	格闘アクション	未定	冬予定	未定	
サンダーV(仮)	アルゼ	その他	未定	冬予定	未定	
ジロキチ(仮)	アルゼ	その他	未定	冬予定	未定	
クールボーダーズ ポケット(仮)	ウエップシステム	スポーツ	8M	未定	未定	DC対応
サッカーデータベースシミュレーション(仮)	ジャパンヴィステック	スポーツ	未定	未定	未定	
ロックマン・ポケット(仮)	カプコン	アクション	未定	未定	未定	
幕末浪漫 月華の剣士(仮)	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
デジタルプラメイト(仮)	SNK	RPG	未定	未定	未定	
NFL BLITZ(仮)	アタリ	スポーツ	未定	未定	未定	
NBA HANGTIME(仮)	アタリ	スポーツ	未定	未定	未定	

ネオジオポケット周辺機器

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ネオジオポケット専用 無線ユニット	SNK	周辺機器	ー	8月19日予定	2,980円	ー

ユーザーの声
VOICE of USER

「KOF'99」、はっきりいって恐くてできません。なんかとっても残念です。私には「KOF'96」がNo.1でした…。アテナの衣装もがらりと変わっちゃって、最近のメジャー声優使いまくりの状況から、毎回変わっていた声も変わんないし(珠緒がよかった)。

4人1チームなんかになっちゃうし、京は2人もいらないし、大門とかマチュアとかいないし。いや別に新キャラはいいんだ。

でも…いおりんいないし!!

●板倉春菜さん(神奈川県)

編:せっかく1年に1度しか出ないソフトなんだから、とりあえずやってみては? 嘆くのはそれからでも遅くはないですよ。まあ、でも最後の叫びが一番の理由みたいですね(笑)。…なんというか…SNKさんもそんな野暮なことはしないだろうし、そんなにがっかりしないで、もう少し待ってみては…? (謎)

ネオポケ版「幕末浪漫 月華の剣士」、すっごい楽しみです〜。今から発売が待ち遠しくてしかたありません。楓と小次郎は絶対絶対出してくださいねっ!! できればあかり狸とかも出してほしいな…。で、楓はぜひとも覚醒前バージョンでお願いします(プレイ中に覚醒するのはいいけど…分けないで欲しい)。おまけ要素もつけて〜!

今から楽しみで楽しみで夜も寝られないかも☆

●PN/はぶはぶ(沖縄県)

編:ああ…期待の声があがっている側から発売日のびちゃってますね…。っていうか発売日未定になってるし。まあ、今までのネオポケ格ゲーの傾向から、隠しキャラクターやおまけ要素はバッチリ入ると思うので、がまんして待ちましょう。…ちゃんと寝て待ってくださいね。

こんなゲームあったらいいな

某人気漫画の格闘ゲームが某会社より発売されて、人気を集めたようですが、それではこんなのはどうでしょう?

「ジョーの妙な冒険」!

ついにジョーはリリィに愛の告白をすることを決意! しかしそれを知ったビリーは当然激怒して、ジョーの前に立ちはだかる。そこで、ジョーは強敵のお兄ちゃんを倒すべく仲間を集めるが、色モノの彼の元に集まるのはローレンス、チン・シンザン、李白龍などの、まさに「妙」なキャラばかり。かくしてジョーの「妙」な冒険は始まった…。

起動時は挑発ポースをしつつ「オラァ!! これがッ!! オレの挑発だ!!」でキメ!

…当然のごとく、企画初期に上層部からの「無駄無駄」攻撃にあい「再起不能」決定。

●PN/チョコラー太一(愛知県)

編:苦労の末、ジョーはボスのビリーの元にたどりつくが、今一歩のところで返り討ち。いつの間にかできていたリリィとの子供、ジョージ東が、父親の仇を討ちに旅にでる…。一族何代にも続く壮大なストーリー!! …っていうか、パクリ禁止〜(まあ、いつものことか…って、やば…)。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
9月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　　）

ネオジオフリーク9月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO･GEO ②NEO･GEOCD ③NEO･GEOCDZ ④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト ⑥プレイステーション ⑦スーパーファミコン
⑧N64 ⑨ゲームボーイ ⑩その他（　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

KOF関連ムック発売決定！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 キャラクターブック

9月13日発売予定

登場キャラの通常・必殺技、デモ、システム動作等のグラフィックを収録。ＫＯＦファン必携の１冊だ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 完全攻略マニュアル

10月15日発売予定

おなじみＮＦ攻略陣が、対人＆対ＣＰＵ戦をメインにＫＯＦ'99をパーフェクトに攻略する!!

1日平均アクセス数1,000件以上!! バリバリ元気なNFホームページ！

アドレスは http://www.neogeofreak.co.jp/

パオパオカフェ2号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

本格的夏到来!!　とりあえず世界が終わらなかったことに感謝して、夏休みの残りを有意義に過ごしましょう！　この夏一番のできといえるような大作待っています。もちろんMOでの投稿も大歓迎！



●PN／げじな（福岡県）
趣味中？　さすが貴人、模範的女の子♡　って違いますね！　でもでもクマちゃんエプロンが似合いすぎます。クリスといい勝負!?



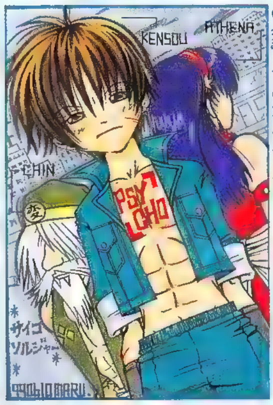
●PN／柳稲田麗緒（愛知県）
紅葉にはちと早い？　でも趣があってグッド！　月華カラー切り絵急増中の今日この頃、みなさん指を切らないように気をつけてください。



●PN／風嶺ようじ（広島県）
あかりにゃん、無邪気な笑顔で妖怪変化♡（字余り）　残暑の厳しいこんな日は、あかりにゃんのもののけシリーズで涼みましょう。



●PN／あべゆー（宮城県）
うるんだ瞳が空を見つめる。雨に打たれて、クリスちょっぴり微熱少年。風邪ひかないうちに、おうちへお帰り。

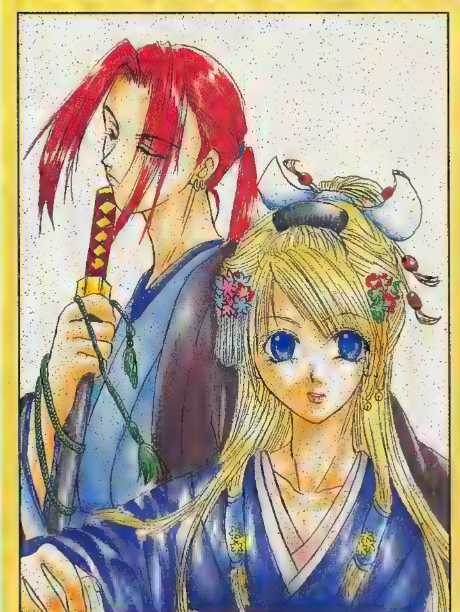


●PN／マルミ（長野県）
『荒れ果てた街に舞い降りた3人の救世主』だそうです。シリアスタッチもいいけれど、鎮元斎の額の"変"ってのがバカウケ！



●PN／澪時れお（京都府）
自分の愛するものを守るために立ちあがる美少女というのは、なんとも美しいですね。ナコさんかっこいい！

ベストカップル♥賞



●PN／凪野紗都（東京都）
おめかししちゃって雪姫ちゃん、いまからおデート？　闘う姿も美しいけれど、やっぱり女の子だもん、オシャレした格好が1番！

《カップル作品大募集!!》

お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてくれ。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈！



●PN／いしだ雅治&はまだ金之助（広島県）
まあまあ気持ちは分かるけど、押さえて押さえて…。魅力的な新キャラ&新ストーリーが改めて貴方をKOFのとりこにするハズです。



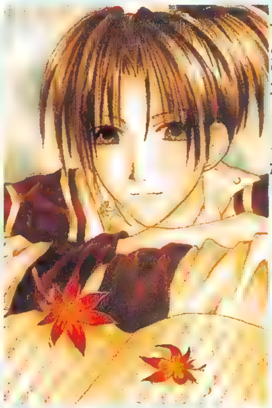
●PN／山鳥埼（神奈川県）
たそがれの修羅&羅刹時貞ちゃま。いつものまがまがしさはいずこ？　でもこんなプリチーな時貞ちゃまもたまにはいかがでしょうか？



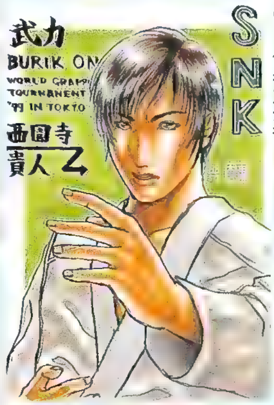
●宮良麻井子さん（愛知県）
宮良さんの好きなキャラ全員集合！　なかなかの壮観ぶりです。みんな表情豊かで個性が出てますね。特にシェルミーがイチ押し！



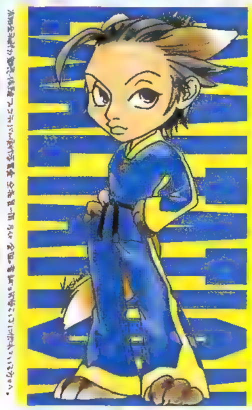
●PN／霧島翔（大分県）
さっそく'99新キャラ登場！　愛くるしい笑顔が胸キュンものの包（パオ）ちゃん。いったいどんな活躍をしてくれるのか、期待大ですね！



●PN／新月蛍（群馬県）
本のしおりに楓の葉とは風流ですね。これから迫りくる"読書の秋"に備えて、流行先取りの楓くんってところでしょうか。



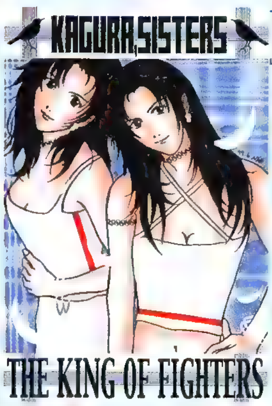
●PN／杉田乙彬（静岡県）
これは珍しい、男っぽい貴人サマ。「男っぽい」というのが珍しい格闘キャラっていうのも変ですけど…。でもステキ！



●PN／"六堆指先ツール使い"邸（奈良県）
確かに狐目の竜誠。いじわるそうな表情が小悪魔っぽくてポイント高！　でも絶対小さい頃イジメっこだったと思いませんか？



●PN／マカハカマ（大阪府）
タイトル『某国へ休暇旅行の際のメモリー・フォト』。凝ってますねー。彼らのプライベートファッションがとってもオシャレ！



●PN／緑山ヨウコ（東京都）
夏はやっぱり露出でしょう！　でも日焼けには充分気をつけましょうね♡　悩殺「その力、封じますっ！」



●PN／八幡直（宮崎県）
なんというか母性本能をくすぐられてしまうキャラなんですよね。早く京サマに認められるくらい強くなれるといいですね。

●PN／ボブチーム（岡山県）
こうして見ると兄弟みたい。ボブチームさんは２Pキャラがお気に入りと見た。よく見るとバックにソコロフが…！



キャンパス賞

天晴EXCELLENT

さあさあ暑い季節がやってきたぞ！　ということで、みんなのコスプレ魂にも火をつけようぜ!!
天晴も「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」にパワーアップして、ますますホットなコスプレ写真をお届けするぞ！



●ＰＮ／処刑雷打（埼玉県）
ひとりぼっちのバースデイ…。チョコレートの『りゅうじくん』の文字がなんとも悲しげ。おめでとう自分！　がんばれ自分！
…匕首はケーキカットには向いてないと思うぞ。



●ＰＮ／北極ガルフォード（神奈川県）
これはとにかく笑える！　馬の哀愁に満ちた上目使いの瞳と背景。正義の真髄ともいうべきポーズのガルフォードが見事にマッチしていて最高！　天晴賞を進呈する！



●ＰＮ／河村綾乃（東京都）
ずいぶんと色気のある色。まわりの雰囲気とも合っててなかなか趣深い作品に仕上がっておるな！
黒シェルミーのこすぷれも楽しみにしておる♡



●ＰＮ／黒咲エリカ（大阪府）
祖母の家の庭で撮ったとあるが、ずいぶんと情緒のある庭で驚いた！　自然とたわむれながら、鷲塚は何を想っているのであろうか。おばあさまによろしくいってくれ！



テリー・ボガード&ブルー・マリー

●PN／テリー＝永瀬彰&マリー＝藍智聖龍（宮崎県）
海辺にたたずむ御両人。この海が似合う2人の関係が気になる！　雨の中のこずぶれ御苦労であった。特にマリーはカゼをひかないように注意！



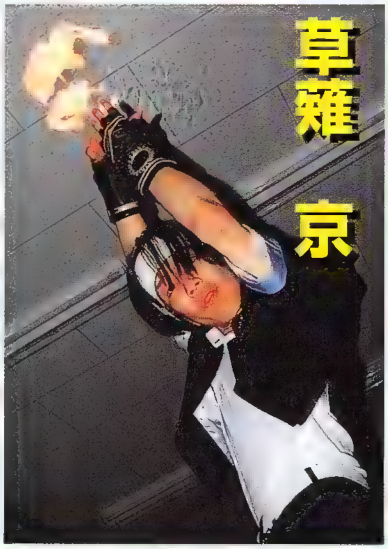
藤堂香澄

●PN／桜花雨竜（山口県）
元気ハツラツな香澄。'99ではかわいらしいポニーテール姿を披露。次はアテナかな？　髪を切ってしまったというが、今回アテナは髪が短いので御安心を♡



八神庵

●PN／南雲さん（東京都）
自分で考えたオリジナルストーリーに基づいて作ったとな？　さすが庵、銃を持たせてもサマになってる。ただホントに人殺してそうなのが怖い！



草薙京

●PN／柊尚也（東京都）
なんと本物の炎使い参上！　一体どうやって出しているのだろう。そのカラクリを今度教えてくれ！　でも天井に火が燃え移らないかとちょっと不安…。



不知火舞

●PN／RB2黒舞＝鷹村アオイ&KOF青舞＝藍沢昂（新潟県）
なんとも華麗なW舞ちゃん。こんな美しい舞ちゃんを2人もはべらせているアンディは極刑決定だな。そんな罪つくりな写真もぜひ送ってくれ！



ギース・ハワード

●PN／森斬九郎（神奈川県）
これはスゴイ！　オリジナル黒ギースでレイジングを見事に再現するとは…。充分迫力が伝わってくるぞ！　…使い終わったらきちんと片づけましょう。なんてね…。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま～す！

＜宛先＞〒112−0005　東京都文京区水道2−13−12　SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選同人誌コーナー

＜初心者向け　同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアルZ』500500円×1冊を申しこみます。合計500500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

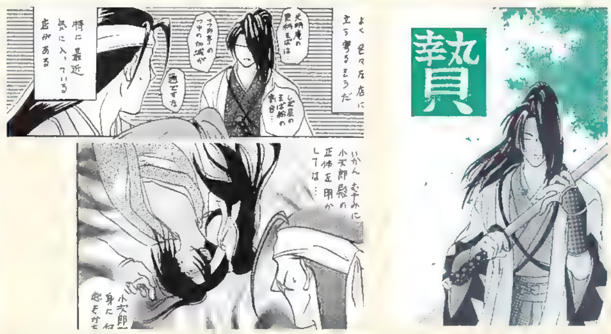
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申しこみましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

JETCOASTER ROMANCE



●少しLOVEですがほのぼのを目指してますとのこと。KOFシリーズものの第1話です。／B5／オフ／36P／800円無記名小為替（送料込）＋宛名シール／〒730-0847　広島県広島市中区舟入南1丁目6-53-403号　岸本久美子（発行：Spring Garden）

贄



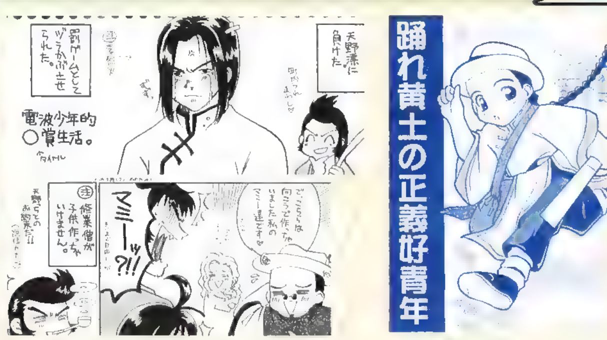
●小次郎（香織）を想う鷲塚の壊れっぷりや妄想がイカス！　その他謎の特別出演キャラあり（某そば屋）の月華本。／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋60円切手／〒257-0013　神奈川県秦野市南が丘2-2-4-104　池田佑美子（発行：鯨魚）

ナイロンジャパン



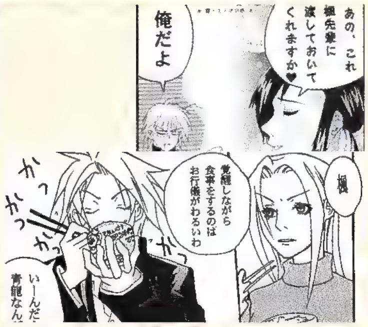
●1／3朱雀本です♡　もうちっとも幕末じゃないので（苦）サクサク読んでくださいとのこと。ゲスト有りで、作りも大変凝ってます！／A5／コピー／38P／300円無記名小為替＋160円切手／〒390-1243　長野県松本市神林38　唐沢方からさわ

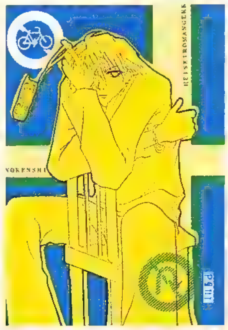
踊れ黄土の正義好青年



●烈火ちゃんファンおすすめ♡　の月華本。楓と烈火のピーマンを使った闘いがおもしろい。／B5／オフ／32P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒350-1304　埼玉県狭山市狭山台3-23-3-10-102　高橋みき（発行：伝説のかまきり）

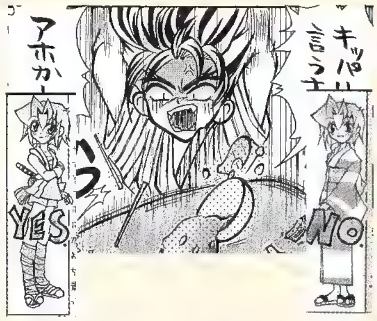
平成浪漫・月華の剣士





●とうとうやってしまった（笑）という、現代版月華ギャグ本。御名方一家と居候の刹那がおりなすギャグの嵐が楽しい。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋200円切手／〒207-0031　東京都東大和市奈良橋2-612　石井みちる（発行：黒須必殺屋）

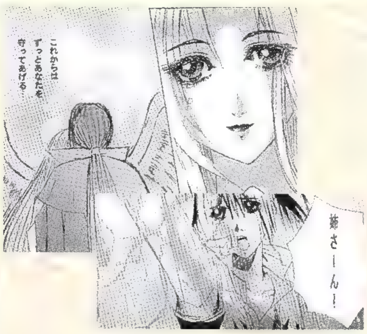
兄妹舟

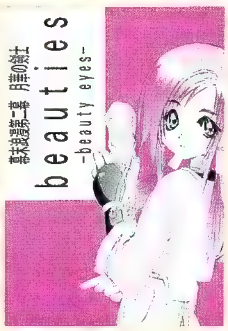




●どこをどうめくっても風間しかいないサムスピ本。風間好きな方に見て欲しいとのこと。葉月の天然がいいカンジ♡／Ｂ５／オフ／32Ｐ／500円無記名小為替（送料込）十宛名シール／〒515-0205　三重県松阪市豊原町1023-27　浜地あすか（発行：龍玉）

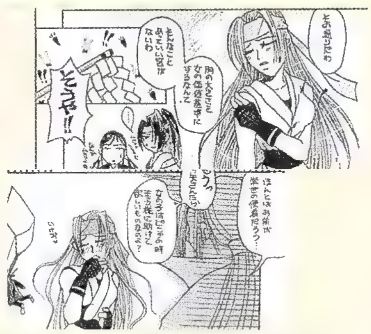
beauties





●心あたたまるギャグ・シリアスなど少ないページ数の中につめこまれた月華本。丸々としたナギは必見♡／Ｂ５／オフ／28Ｐ／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒253-0071　神奈川県茅ヶ崎市萩園1545　鈴木清人（発行：エンジェルスマイル）

純愛可憐狂想曲





●乙女ちっくな女の子本♡　を目指してみましたとのこと。雪と香織のＷヒロインな月華ギャグ本。／Ａ５／オフ／44Ｐ／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名カード／〒241-0836　神奈川県横浜市旭区まきが原 109-16　殿村美香（発行：硫サンバリウム）

ビリーカーン・スペシャル２





●ビリー苦労本の第２弾。マンガと小説がついてお得♡　庵やら影二やらキムやらがちょこちょこ出てきます。／Ａ４／コピー／32Ｐ／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒814-0123　福岡県福岡市城南区長尾3-15-23-506　熊家ヒミコ（発行：俺たち帝王拳）

華胥の國





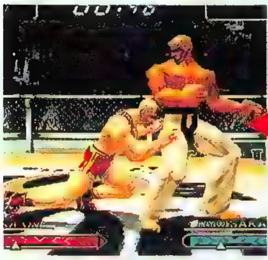
●月華オールキャラギャグ本。刹那と覚醒楓多め♡　刹那を「拷問♡」しようとする香織がちょっとアヤシイ。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒151-0071　東京都渋谷区本町2-16-5村田ビル４Ｆ　古川方伽暈弓弦（発行：日常茶飯事）

ストーリーアルバム

キャー!! チカン!! と、思ったら…

7月号31ページ左の一番上の写真。
ソコロフ「お嬢さん、お待ちなさい」
リョウ「キャー!! チカンよ、助けてー!」
同ページ、右下の写真。
リョウ「いやあっ! こないでっ!」
同ページ、左下の写真。
ソコロフ「…おしり破れてますよ」
リョウ「うそーん!?」
★PN／戒月祥（大阪府）





編：おっ、写真3枚の大作だ! いいなあ、こういうオチ。ついうっかりチカン?って疑っちゃうんだけど、実はまったくの勘違いってこと、あるんだよね。いや、男性の皆さんにはさぞかし迷惑な話なんでしょうけど。
でも、このソコロフの顔、なんか怖いし追われたら逃げたくもなるよね。（鈴木）

あまえんぼ凱と優しい貴人ママ?

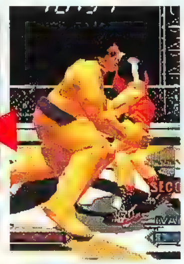
7月号51ページの一番右下の写真。
凱「うえぇ～ん、ママぁ～」
貴人「あらまあ、またお友達にいぢめられちゃったの?」
凱「うん…」（コクンッ）
●PN／魅鬼（愛知県）



編：貴人ママがとっても優しそう。こんなママだったら、さすがの凱もあまえたくなる? それにしてもずいぶんあまえん坊な凱くんだけど、たまにはそんなかわいい彼もいいかもね。（鈴木）

強引ギャル暁丸には困っちゃう!? の巻

7月号33ページの上から3段目の右側の写真。
暁丸「ソコロフさん、アタシと結婚してくれるわよね!」
（ギュウッと抱きつく）




ソコロフ「わわっ、なんで突然? 一度しか会ったことないのに。結婚なんてできないよ!」
同ページの上から3段目、左側の写真。
暁丸「うお～ん。アタシのこと好きじゃなかったの? ひどいわっ、信じてたのにィ」
（床をガンガンたたきながら）
ソコロフ「いや、だからまだ一度しか会ったことないってば…。こ、困ったなあ」
●PN／チャッピー（岐阜県）

編：な、なんて積極的なの、暁丸ったら。いや、積極的を通り越して図々しい!? でも、ソコロフのオロオロしてる様子が笑えるね。もう少し暁丸にねばって欲しい気も。意外とソコロフの方が折れちゃったりして。（鈴木）

守矢ママが歌う子守り歌

7月号133ページの下の左の写真。
守矢「ぼおや～、よい子だねんねしな～。（子守歌）」
黄龍「ZZZZ…」
守矢「あら、もう寝ちゃったのね。ホント、寝つきがいい子なんだから。クスクス。それじゃあ、洗濯でもしようかしらね」
●PN／こだま皐月（埼玉県）



編：「ぼおや」ってことは守矢はママだよね。今月はなぜかママネタが多いなあ。そして、守矢ママも、先の貴人ママと同じく優しそう! でも、守矢ママの後ろ姿には哀愁が漂っているように見えるけど、悲しいことでもあったの? なんだか気になりますね。（鈴木）

愛のてほどきR

お待たせしました!! 「愛のてほどき」が今月号から復活するぞ。早速楽しいお便りがきたので紹介しちゃいます。

マンション
八乙女
平成10年（ケ）第487号
[redacted]区八乙女[redacted]丁目
専有面積55.22㎡管理費その他1ヶ月19,860円3LDK1階部分
管理費等滞納有
843.7万円

1文字違いだけど、「マンション八乙女」の広告を発見。
今なら入居者全員にもれなくMAX!!
●PN／浦町ちくわ（宮城県）

編：これには編集部一同、大爆笑! たとえこんな名前のマンションに入居したとしても、MAXだけはちょっとカンベンしてほしいな。とにかく俺もびっくりな今回のお便りです。
しっかしこまかいところまでよく見てますねぇ。新聞か何かの広告かな? そして、こんな小さな文字にも反応してしまうなんて、キミはネオジオファンのカガミだ!（鈴木）

こんな調子でこのコーナーを盛り上げていきたいのでよろしく! 写真にコメントを添えて、どしどし送ってね!

ねおちゅぴ通信

NO.14

今回のねおちゅぴ通信はラジオの収録現場をリポートしちゃいます！ スタジオの治美姉とけいちゃんの様子を細かくチェック!!

放送日時
ラジオ大阪 日曜 23：30〜24：00
ラジオ日本 土曜 24：02〜24：30
東海ラジオ 日曜 23：00〜23：30

収録スタジオでのお姉とけいちゃんは…

「おはようございま～す」と元気よく収録スタジオに登場した生駒治美、神谷けいこの2人。治美姉はブルーのブラウスにジーンズでさわやかな装い。やっぱりお姉はブルーが似合う！ けいちゃんはベージュのブラウスにホワイトジーンズで、シックな色合いのコーディネイト。2人ともやっぱりキレイなお姉さまって感じ♡

…と思いきや、突然お姉が『さかなのさんぽ』の原稿まだ何にもしてないや！」の一言。お、お姉、よろしく頼みます！ …ドキドキ。

そして収録開始！ おたよりのコーナーでは、話がはずみすぎちゃってだんだんハガキの内容から脱線しそうになり「頼むから、元に戻ってくれぇ～」とつぶやくディレクター…。こうしてスタッフをハラハラドキドキさせちゃう2人であった（笑）。

この日は、『KOF』シリーズのチョイや二階堂紅丸の声を担当しているモンスター前塚さんがスタジオに見学にきてたよ。2人の様子をあたたかい目で見守るモンスターさん♡ 録音が休憩になるたびにスタジオに入って2人に声をかけたりしてたのだ。そう、2人はいろんな人たちに見守られながら楽しいトークをしているのだ。それにしてもSNKゲームの声優さんはみんな仲よしなんだね（今月号134ページ、ネオジオトピックスのモンスター前塚新曲インタビューもお見逃しなく！）。



収録直後のお姉とけいちゃん。疲れを感じさせない、このイキイキとした表情を見よ！

神谷家の爆笑親子トーク

ねおちゅぴソフトボールチームメンバー大募集！ ってことで盛り上がる番組。その時、突然けいちゃんのお父さんに電話をかけて誘うことに。けいちゃん「お父さん、ねおちゅぴソフトボールチームの監督やらへん？ 昔お兄ちゃんの少年野球の監督してたやん」お父さん「え、これ本番か？ ア、ハ、ハ、ハッ。アカン、アカンって！」けいちゃん「お父さん、絵に描いたようなハ、ハ、ハ、って、やめて（笑）」と、思いっきり素の親子トークにスタッフも大爆笑。

お姉が挨拶すると、お父さんイキイキ。「お父さん、お姉と話せてうれしいんちゃう？」と、つぶやくけいちゃん。そっか、お父さんはお姉のファンなんだ！

忙しくてもがんばる2人を応援しよう！

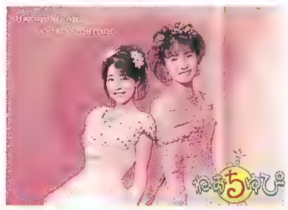
収録が無事に終わり、みんなで食事に。おいしそうな料理を目前にしながらも、取材に応じる2人。ご、ごめんよ、お姉、けいちゃん！

そんな時でも2人は明るく取材に応じてくれたのだ。感謝してます！ でも、みんなで話している途中、ふと、けいちゃんの方を見ると、座ったままの姿勢で寝ているではないか！ ひゃー、寝不足なんだね。ほんとに2人ともお疲れ様でした!! そしてこんなけなげな2人をこれからもずーっとみんなで応援していこうね!!

7月24日、25日の八神庵ライブ、「アローン」に出演を控えたけいちゃんから一言。「今までありやらなかったシリアスな役なので、どうやって演じようかと考え中。この9月号が発売される頃には終わってるけど、きっといい舞台になると1人で思ってます。えへ♡」



ちょっと前になるけど、かかずゆみさんがゲストでねおちゅぴに遊びにきてくれました！ けいちゃんとともに「アローン」に出演。ライブの様子は今月号138ページをチェックしてね！



10月からリスナー用のプレゼントがステッカーからポストカードに変わるよ。まるで舞踏会にいるような、ふたりのドレス姿！ これはどんどんハガキを送って読んでもらうしかないね!!



●9月に東京・名古屋・大阪にて公録ツアーが決定！ 詳しくは番組内でね♡

誌上ねおちゅぴ



●CN／裕吉（石川県）

これ、くにちゃんの叫びなのね。裕吉君、なかなかいけてるよ!!（生駒）

DJSではいつもはやり言葉が生まれるよね。「きしょいっち」とか「ピエール」とか…。今度は何がはやるかな？（神谷）



●CN／ナナセらん（兵庫県）

ほんと、にっこりしちゃうね。かわいいイラストを描いてくれてありがとう。（生駒）

私はこのリムの髪型が一番スキなんだよね♡ OVAのリムルルもこの髪形なんだよ。ありがと♡（神谷）



●CN／斎藤暁（静岡県）

キャ♡ 美しく描いてくれてど～もありがとう。月の中にいるのはちゅぴるるウサギかなっ♡ 上手だね。（神谷）

浴衣の季節だね。今年はどんな風に色っぽく変身できるかなぁ？ でも私たちには団子がよく似合う？（生駒）



●CN／やよいゆう（山形県）

これは進化したちゅぴるる？ つぶらな瞳が…食欲をそそる…ずる。（生駒）

かわいいイラストでちゅなー。なんかスイカが食べたくなってきたでちゅー！（神谷）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552-8501
ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。
誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！ 宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12SKビル202
（株）芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切りは8月末日、掲載は11月号にておこないます。お便り待ってます

HP「ねおちゅぴ on the web!」も要チェック。
●SNK http://www.neogeo.co.jp
●ねおちゅぴ on the web! http://www.neogeo.co.jp/samurai/neochupi2/0.html

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見 ゲーム情報コーナー

ネオポケユーザーにご朗報。今月から、ネオポケの専用コーナーが独立!! 初回は、期待度MAXのあの「SNK vs CAPCOM」や「ダイヴアラート」続報、恋愛SLG「ポケットラブ」などなど情報盛りだくさんでお届けするぞ。



新旧さまざまなゲームのキャラクターが登場。画面は『風雲スーパータッグバトル』のキム・スイル。



カード能力画面。カードの中にはキャラ特有の特殊な能力を持っているものもあるぞ。

夢の対決がついに実現!!

誰もが夢見た、数々のヒット作を生み出してきた2大ゲームメーカーSNKとカプコンがメーカーの枠を超えて手を結んだビッグプロジェクト、『SNK vs CAPCOM』が登場!! 第1弾はネオポケ版のカードバトルだ！ このゲームにはSNKとCAPCOMの人気キャラクターのカードが約300種類登場するぞ。

なお、このゲームは『SNKサポーターズバージョン』と『CAPCOMサポーターズバージョン』の、主人公が異なる2タイプのソフトが発売される。ゲーム開始時に主人公が所持しているスターターパック（50枚のカード）が、SNKサポーターズバージョンはすべてSNKキャラのカードで、CAPCOMサポーターズバージョンはすべてCAPCOMキャラのカードで構成されているのだ。

ビッグプロジェクト SNK vs CAPCOM

第1弾は、このページで紹介したカードゲーム、第2弾にネオポケ版の格闘ゲームがSNKより発売予定。その後、アーケード版（NAOMI基盤）およびドリームキャスト版で格闘ゲームがカプコンより発売される。

SNK代表作…「餓狼伝説」シリーズ、「KOF」シリーズ、「サムライスピリッツ」シリーズなど

CAPCOM代表作…「ストリートファイター」シリーズ、「ヴァンパイア」シリーズ、「バイオハザード」シリーズなど

ネオジオポケットカラー

SNK vs CAPCOM 激突カードファイターズ
SNKサポーターズバージョン／CAPCOMサポーターズバージョン

ゲーム業界話題騒然のビッグプロジェクト第1弾！

SNKサポーターズバージョンロゴ

CAPCOMサポーターズバージョンロゴ

SNK、カプコンの人気キャラクターがこれでもかというぐらいに登場する、ファン涙モノのカードゲームがついに登場！ 今回は気になるシステム&登場キャラクターを紹介するぞ!!

SNK ― 秋予定 ― 未定 ― カードバトル

※ゲームシステム及びゲーム画面は、開発中のため仕様変更の可能性があります。
※『激突カードファイターズ』は一部、（株）カプコンの許諾を受けて、（株）SNKが製造・販売するものです。「CAPCOM」は（株）カプコンの登録商標です。

ゲーム概要

このゲームでは、キャラカードとアクションカードと呼ばれる2種類のカードを使って対戦する。この2種類のカードを組み合わせて使用することで、さまざまな闘い方ができるのだ。余分なカードを有効に交換できる交換システムもある。しかも、交換でしか手に入らないカードもあるとのこと。

ゲームモードは全部で3つ。カードゲーム大会に出場し、優勝を目指すRPG風の『ストーリーモード』、カード交換ができる『トレードモード』、そして友達との対戦が楽しめる『対戦モード』だ。

対戦モードではバトルのルール設定で、勝者がカードを1枚入手できる（入手できるカードはランダム。敗者はノーリスク）「エキシビジョンマッチ」や、試合前にお互い賞品となるカードを選択する「ノーマルマッチ」、そして試合前に賞品となるカードがランダムで決定される「デスマッチ」が選択できる。

通信ケーブルを使えば対戦やカードのトレーディングはもちろんのこと、冬に発売が予定されているネオポケ版『SNK vs CAPCOM 格闘ゲーム（仮）』との連動を予定しているらしいぞ。



キャラの魅力はもちろん、カードバトル自体も奥が深くて面白いのだ





カードバトルの流れ

実際のカードバトルは以下の流れでおこなっていく。

①まず、場にある山札から5枚、手札をとる（残ったカードは山札になる）。

②ランダムで先行・後攻が決定される。

③自分のターンがきた際にできること。

a）カードを山札から1枚引く（ドローフェイズ）。

b）キャラカードを場に1枚出す。場に出せるキャラカードは最大で3枚までだが、1ターンには1枚しか出せない。場に出した直後のキャラカードは攻撃や能力の使用はできない。

c）カードの使用（攻撃、能力使用など）。

攻撃したカードは硬直状態になる。

④相手のターンがきた際にできること。

d）相手が攻撃をしてきた際に応戦ができる。

⑤自分と相手のターンをくり返して、プレイヤーの体力がなくなった方が負け。

次ページから実際の画面写真つきでバトルの仕方を説明するぞ。



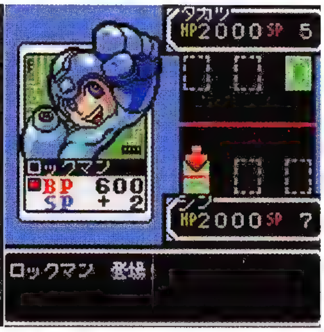
さあ、カードバトルのはじまりだ！





通常攻撃の流れ

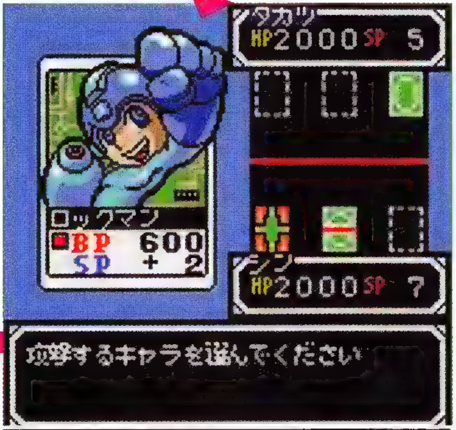
通常攻撃をする場合はこの流れでおこなわれる。



①手札よりキャラカード（ここでは「ロックマン」）を場に出してターン終了



②相手のターン終了後、2枚目のカード（ここでは幻十郎）を場に出す



③最初に出したカード（ロックマン）を使用して攻撃を指定



④攻撃の実行。この後、相手のターンになると、攻撃したカードは硬直して次のターンまで使用できなくなる



春麗
ストリートファイターシリーズ



ナコルル
サムライスピリッツシリーズ

応戦の流れ

相手の攻撃に対抗するのが応戦。この流れを説明。



①相手（ここでは「まこと」）が攻撃をしかけてきたら…



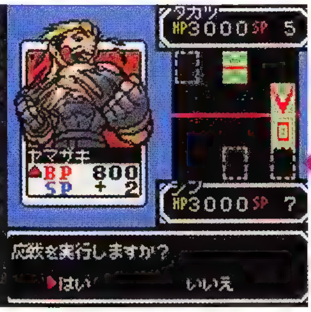
②応戦するかしないかを選択。この場合応戦しないと、相手の攻撃を自分（プレイヤー）が直接受けることになり、プレイヤー自身のHPが減る



③応戦する場合、次に応戦するキャラカード（ここでは山崎）を選ぶ



④相手のカードに自分のカードをぶつける



⑤応戦を実行！ 相手を返り打ちにしてやろうぜ！



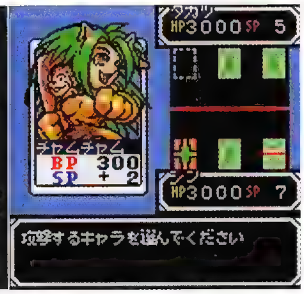
草薙京
KOFシリーズ



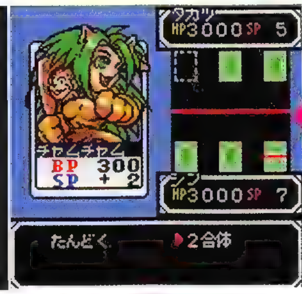
さくら
ストリートファイターシリーズ

合体攻撃の流れ

2枚のカードを合体させて攻撃力をアップさせる合体攻撃。その流れを紹介。



①最初に攻撃するキャラカード（場の一番左のチャムチャム）を選ぶ



②場にカードが2枚以上あると、単独攻撃か合体攻撃かが選べる



③合体するキャラカード（場の中央のザンギエフ）を選ぶ



④合体攻撃を実行。2枚のカードを合わせたその攻撃は強力！



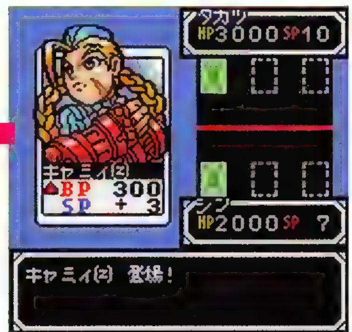
不知火舞
餓狼伝説シリーズ



モリガン
ヴァンパイアシリーズ

援護の流れ

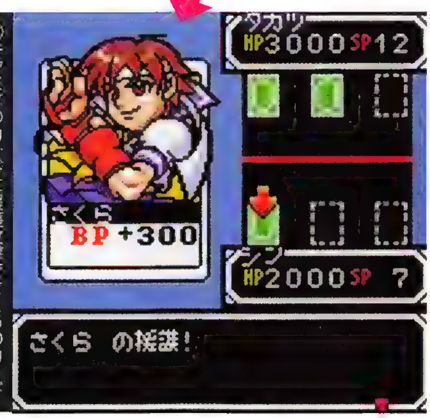
相性のいいキャラ同士は援護攻撃としてカードを重ねられる。その流れを紹介。



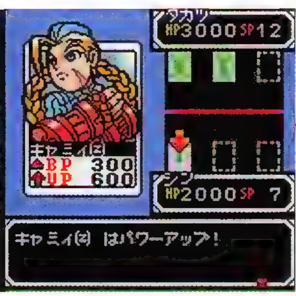
①キャミィのカードはBPが300



②今、場にあるカードではさくらがキャミィに援護可能



③キャミィのカードに援護攻撃でさくらのカードをつける



④さくらの援護攻撃分の300がプラスされて300＋300でキャミィのBPは600になる



マルコ
メタルスラッグシリーズ



ロックマン
ロックマンシリーズ

ネオジオポケットカラー

DIVE ALERT
ダイヴ アラート バーン編／レベッカ編

ダイヴ アラート序盤イベント紹介

ダイヴ アラート発売直前！ 序盤イベント紹介

いよいよ発売が間近に迫ってきたネオポケ初の本格的大作シミュレーションゲーム『ダイヴ　アラート』。今回は、序盤のイベントと戦闘時の操作法＆おまけ要素を紹介するぞ！

サクノス	8月19日予定	各3,800円
シミュレーションRPG	※無線ユニット対応	

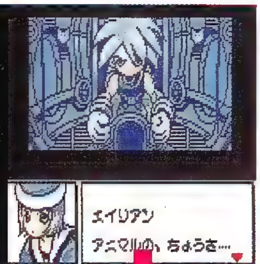




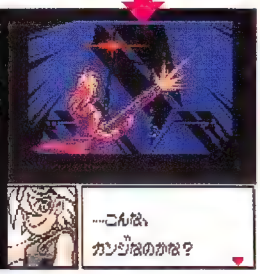
①オープニングより。キブツと呼ばれる主人公たちの行動拠点となる海上ステーション



②オープニングより。"個人用高性能潜水艦"略してASSの勇姿だ……



③ミッション。ダイヴ　アラート本編より、エイリアンアニマルの調査を請け負う主人公



④依頼を受け目的地に向かう途中でレジスタンスのリーダー「ナサラヒム」を想像する主人公



⑤その時、行く手に突如謎の巨大生物が出現した！　戦闘がはじまる……



⑥謎の巨大生物とのバトル。中央が自分の位置。少し上に謎の巨大生物がいる

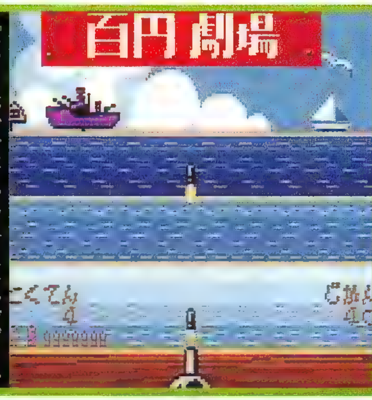


⑦ある程度ダメージを与えたのちに捕獲を考える主人公。しかし……



⑧つれて帰っても研究材料にされてしまうだけ、とナビコンにいわれ、とどめをさしに入る主人公。果たしてこのあとはどうなる…？

おまけ要素



「トレーニング」より。シューティングゲームで敵を倒してチップを稼ぐことができる



「せんたいずかん」より。今までに獲得した潜水艦のデータなどをみることができる

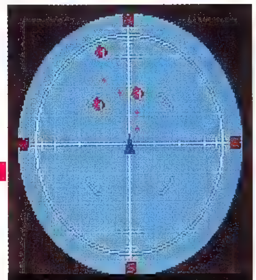


「つうしんバトル」より。有線、無線による対戦が楽しめる。無線なら同時に大勢の人数と戦うことも可能

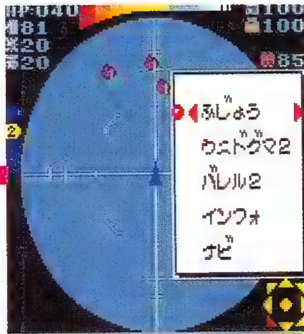
ダイヴ アラート 戦闘時の操作法



①敵を発見したら、まずナビコンから指示が出る



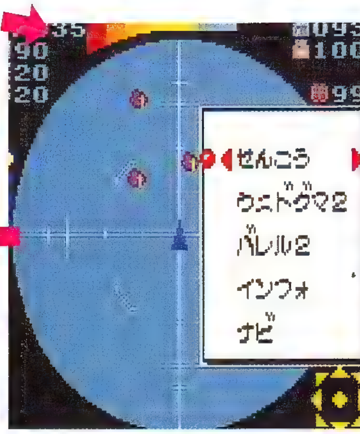
②オプションボタンを押してアクティブソナー（白い輪）を出し、相手の位置を確認。ただし、同時に自分の居場所も相手に知られてしまう



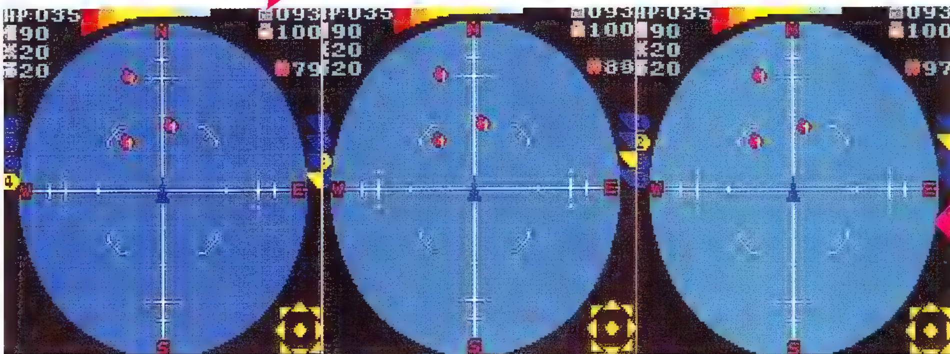
③移動法の1種『ふじょう』。自分のいる層から1つ上の層に移動する



④移動法の1種『パラスト』。自分のいる層から1つ上の層に急浮上する。ただし、使用回数に制限があり補給する必要がある

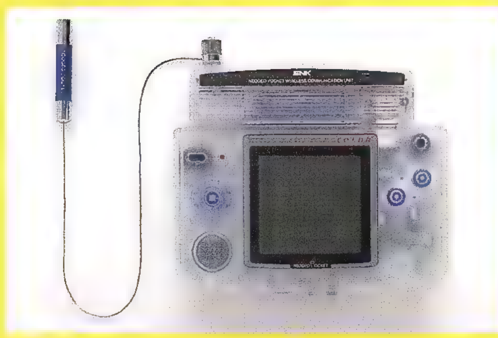


⑤移動の1種。『せんこう』。自分のいる層から1つ下の層に移動する



⑥下の層に進むにつれて、レーダーの画面の色も変化する（一番右の画面から順に水深が深くなっている）。基本的に同じ水深にいる敵に攻撃する方がいい（水深が違う所にいる敵には特殊な武器を使う必要がある）

ネオジオポケット専用 無線ユニット



発売日：8月19日予定　価格：2,980円

無線ユニット　スペック表

使用電波	微弱電波
通信距離	最大到達距離10m
動作時間	約15時間（※アルカリ単4電池使用時）
消費電力	約75mW以下
データ方式	非同期
使用周波数	320.65MHz
通信速度	9600bps
CPUクロック周波数	4.9152MHz
寸法	107mm(幅)×24mm(奥行き)×28.5mm(高さ)
重量	70g（電池込　80g）

ようやく無線ユニットも発売日が間近にやってきた。以前にも何回か紹介してきたこの製品だが、多少変更点が加わったので、おさらいの意味も含めて紹介しておこう。

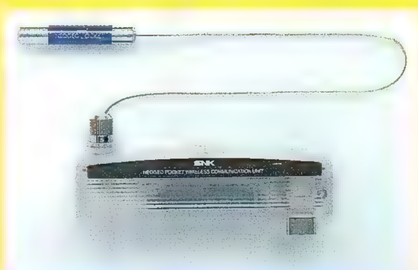
ネオジオポケットに接続して、無線を使用しての通信をおこなえるのがこの『無線ユニット』だ。対応ソフトを使用すれば、多人数でのゲームプレイが可能になる。もちろん、ネオジオポケット&ネオジオポケットカラー両ハードに対応しているぞ。

期待の対応ソフト第1弾はこのページでも紹介している『ダイヴ アラート』である。

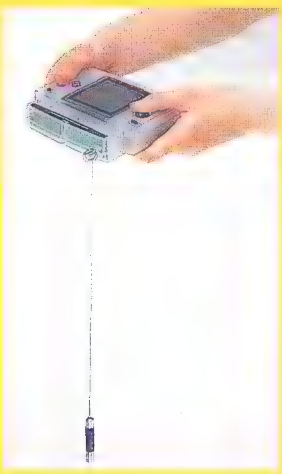
これからは、無線ユニットだから可能な、多人数参加型のまったく新しいゲームの楽しみ方を提供していってくれるとのこと。

どこでも持ち歩けるネオジオポケットだけに、移動中の列車や船の中、友人宅、キャンプ場など好きな場所で好きな時間に遊ぶことができる（※無線をおこなう場所、条件により電波が届く範囲が異なる場合がある）。

また、対戦ゲームやデータの交換など色々な用途で活躍してくれそうだ。



形状が若干変更。アンテナがひも状になった



このようにアンテナをぶらさげて無線でゲームをおこなうのだ

ネオジオポケットカラー

ポケットラブ〜if〜 〜新しい出会い〜

あの名作恋愛SLGがネオジオポケットで登場！



過去にゲームボーイで発売されて、好評を博した恋愛ＳＬＧがネオジオポケットで、今復活！
初公開の今月はそのゲームシステムと登場する主要女性キャラクターの６人を紹介するぞ！

キッド｜秋予定｜4,800円｜美少女恋愛シミュレーション

ゲーム概要

このゲームは、高校1年の4月10日から、高校2年のホワイトデー（3月14日）までの期間に女の子と仲よくなり、誰か1人の女の子から告白を受けることが目標の恋愛シミュレーションゲーム。

後述する多くの画期的なシステムをいくつも採用しており、ゲームとしての楽しさは保証つき。

また、見ていただければ分かる通り、カラーならではのキレイなグラフィックと、漢字を使用したメッセージ画面はとっつきやすさバツグン。

さらにマルチエンディング方式をとっているため、選択肢次第では思いがけないイベントが発生したりするのだ。

愛にあふれているシナリオで定評のあるキッドの恋愛ゲーム、一度遊んでみればその素晴らしさはすぐに分かるはずだ！

ポケットラブ3大システム紹介

プットオン機能

女の子にアクセサリーをプレゼントすると、デートの際に女の子がそれを身につけてきてくれることがあるぞ。

インプレッション機能

女の子とのデートに出かける時に主人公の服装を選択でき、これで女の子に好印象を与えることができる。

選べるのはシャツの柄、ボトムス、時計、靴、香水などで、女の子の好みに合った服装を選ぶのが基本。

タイムシークレット機能

ネオポケ内蔵の時計機能を使用した機能。特定の時間に遊ぶと、普段見られないような隠されたイベントを見ることができるのだ。

この機能を効果的に利用した、いくつものどきどきするようなイベントが用意されているらしい。これはもう片時もこのゲームを手放せなくなるかも!?

特殊イベント紹介

プリントシール撮影イベント

ある場所でデートをすると、女の子とプリントシールを撮影するイベントが発生する。プリントシール用に15種類のフレームが用意されており、女の子との思い出をストックできる。一度ストックされたプリントシールは、アルバムアイコンを選べばいつでも見ることができるのだ。がんばってたくさん集めよう。



いや〜ん、2人っきりで何やってたの〜っ どきどき

ラブラブイベント

ある場所でデートをし、女の子との新密度が一定以上に達していると、ラブラブなイベントが発生する。

その内容は、「手を握る」「肩を抱く」「顔をなでる」…などなど。これ以上はまだ秘密。恋のステップは全部で6段階あるらしいぞ。自分の目で実際に確かめよう。

ストーリー

今日は恋が原高校の入学式。晴れて高校生になった主人公には、密かに決心していたことがありました。それは…

「ステディな彼女を作る!!」

ということです。実は主人公は中学生の時には女の子にまったくモテず、さえない生徒でした。

「もしこのままグータラな高校生活を送ることになったら、女の子にモテないまま高校生活が終わってしまう。ここで心機一転しなければ！」そう思った主人公は女の子にモテるような男になろうと決心しました。

新学期がはじまると主人公は勉強、スポーツ、あるいは遊びにがんばり、校内で女の子から密かに注目を浴びます。そして色々な女の子と知り合っていく中で、特に6人の女の子たちと親しくなっていきます。

しかし、どうやらその女の子たちにはそれぞれに思いをよせる男の子がいるようなのです。それでも主人公と女の子たちの間で起こるさまざまなイベントを通して、主人公と女の子たちの間には微妙な恋愛感情が生まれはじめます。

果たして主人公は、ホワイトデーまでに誰かのハートをつかむことができるでしょうか？ それとも、他の誰かと結ばれるのでしょうか…？

岡田ミレイ



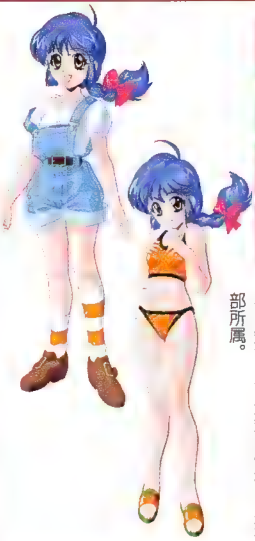
●誕生日：2月21日（魚座）
●年齢：15歳
●血液型：B型
●クラス：1年B組
●好きな場所：ショッピング街、映画館、喫茶店
●趣味：バレエ（子供の頃から習っている）、アクセサリー収集、インテリアの模様替え、ネイルアート
●性格&特徴：幼児期をアメリカ・ドイツで過ごした帰国子女（日本語は普通に話せる）。背が高くスレンダーで、クラスの中では大人っぽい雰囲気をもつ。打ち解けるまでは控えめでちょっとクール。でも、打ち解けた人の前でなら喜怒哀楽をそのまああらわす。実は純情タイプでちょっとしたことでも傷つきやすい。



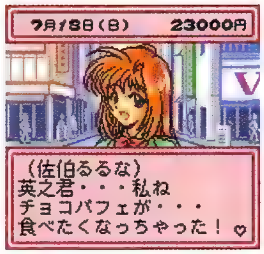

小林このは



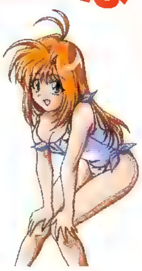
●誕生日：5月5日（牡牛座）
●年齢：15歳
●血液型：A型
●クラス：1年B組
●好きな場所：マンガ喫茶、映画館（アニメ）、河原、公園
●趣味：マンガを描くこと、アニメ鑑賞、犬の世話
●性格&特徴：眼鏡っ娘。クラスで一番背が低く、見かけは中学1年生ぐらい。他人のために働くことが大好き。いつもニコニコ笑って周囲をなごませている。気さくで元気な性格。卓球部所属。




佐伯るるな



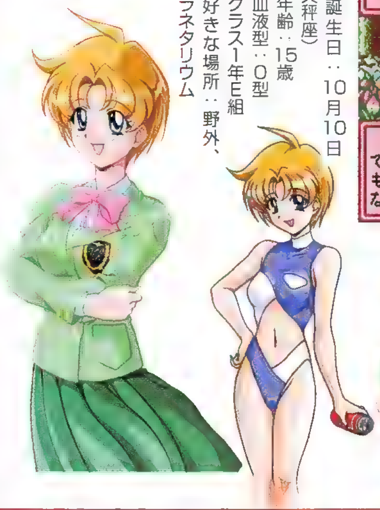
●誕生日：6月14日（双子座）
●年齢：15歳
●血液型：A型
●クラス：1年D組
●好きな場所：遊園地、かわいいお店
●趣味：ショッピング、編み物
●性格&特徴：主人公の幼なじみで男子に人気がある。少女っぽい面を多いが、反面、時おり見せる女っぽいしぐさも魅力。人当たりのよい性格。

高尾水樹



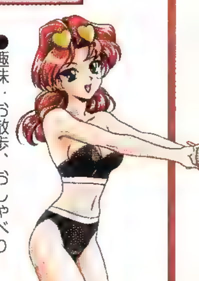
●誕生日：10月10日（天秤座）
●年齢：15歳
●血液型：O型
●クラス1年E組
●好きな場所：野外、プラネタリウム
●趣味：スポーツ全般、天体観測
●性格&特徴：ちょっぴりシャイな性格で、男の子と話すことに慣れていない。クラブ活動（陸上部）に熱中している、ボーイッシュな明るい女の子。




松田由美



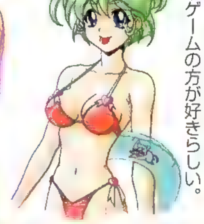
●誕生日：8月12日（獅子座）
●年齢：16歳
●血液型：B型
●クラス：2年A組
●好きな場所：街、空が見える場所
●趣味：お散歩、おしゃべり
●性格&特徴：「ハンバーガーKAWAI」でアルバイトをしている上級生。活発で気さくな面倒見のいいお姉さんタイプ。しっかり者で、大学生の彼氏がいるという噂がある。

篠沢ももよ



●誕生日：7月19日（蟹座）
●年齢：15歳
●血液型：AB型
●クラス：1年A組
●好きな場所：ゲームセンター、公園
●趣味：銭湯にいくこと、ゲーム、コンピューター
●性格&特徴：明るくて話し好きな女の子。友達も多い。ちょっと人と変わった感性の持ち主で、時々意味不明な発言をすることもある。男の子よりパソコンやゲームの方が好きらしい。

「ポケットラブ〜if〜」の最新情報が載っているキッドのホームページにいってみよう！
アドレスは「http://kid-game.co.jp/」だ。かなりカッコイイホームページだぞ。

ネオジオポケットカラー

パックマン

発売から20年!! 懐かしのパックマン今復活！

ついにネオポケにナムコの名作が登場！ 誰もが知っているなつかしの超名作『パックマン』だ!! 今回はその画面と簡単なルールを紹介するぞ。

SNK　8月26日　3,800円　パズル



2つのモードを搭載

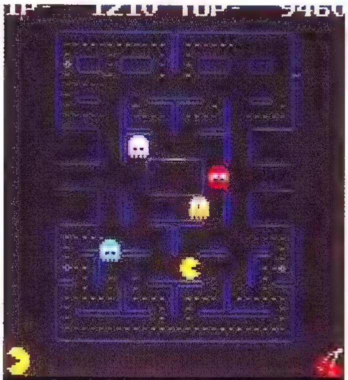
ネオジオポケット版『パックマン』には、オリジナルのキャラクターサイズを再現するために、キャラクターなどが大きめに表示されてスクロールでステージを表示するスクロールモードと、マップを1画面に表示させるように工夫されたフルスクリーンモードの2つのモードが用意されているぞ。

明快ルール紹介

人気になった秘密は、キャラクターの可愛さもさることながら、操作にはレバーしか使用しないという誰にでも分かるルールの分かりやすさ。パックマンを動かして、ステージ上に並んでいるエサを食べていき、それをすべて食べ終わればステージクリア。ただし、マップ上をうろつく4匹のモンスターに捕まったらアウト！ ステージ中にいくつか落ちている大きなエサ「パワーエサ」を食べるとモンスターは真っ青になり、一定時間逆にこちらがモンスターを食べられるようになるのだ。

単純だけどやりはじめると、とことんハマってしまう面白さがある奥が深いゲーム。もしやったことがない人がいたら、この機会にぜひプレイしてみて欲しい！


スクロールモード。キャラクターが大きくて見やすい…


フルスクリーンモード。全体が見渡せて逃げ道を見つけやすい


なつかしのステージ間デモももちろん完全再現。泣ける!!


パワーエサを食べてパワーアップ。モンスターを食ってしまえ！

ネオジオポケットカラー

ぷよぷよ通

ぷよぷよマニアお待ちかね 携帯パズルゲーム決定版登場

ぷよぷよファンのみなさんお待たせ！ ようやくネオポケで『ぷよぷよ通』が発売されたぞ。 今回は各モードについてより詳しく解説する。

セガ／SNK　発売中　3,800円　パズル



全ユーザー対応の充実オプション

このゲームの「オプションモード」は、選択可能な項目が多く、非常にこまかい設定が可能になっている。ぷよぷよ初級者から上級者、モノクロで遊ぶ人、色々ルールを試してみたい人など、あらゆるニーズに対応することが可能なのだ。今回はそのオプションモードで決められる項目を紹介する。

●VS. COM…「ひとりでぷよぷよ」の難易度。EASY～HARDESTの4段階。

●NUMBER OF SET…「ふたりたいせん」の決着勝ち数。

●KEY ASSIGNMENT…コントローラーのボタン割り当て変更。

●I/O TEST…パッドや表示のテストや設定。

・INPUT TEST…コントローラーの入力テスト。

・SOUND TEST…音楽や効果音のテスト。

・FRAME SELECT…ゲーム中に表示される外枠を選ぶ。

・SMOOTH DROP…ぷよたて移動の設定（ONにするとスムーズに動くが、モノクロでは見づらくなる）。

・SHAPE OF PUY O…ゲームに出るぷよの形を選ぶ（全14種類。モノクロ用3種類）。

●GAME SETTING…ゲーム内容の調整。

・MARGIN…おじゃまが増えるまでの制限時間（0～992秒の間で設定）。

・RULE CHANGE…「ひとりでぷよぷよ」でステージごとにルールを変化させる。

・OFFSET…おじゃまぷよの打ち消し有り無し。

・GAME HELPER／OJAMA…「とことんぷよぷよ」におたすけやおじゃまを出すか出さないかの設定。

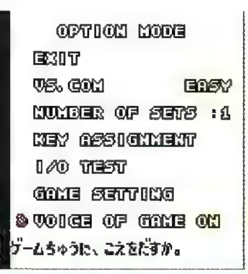
・CUSTUM…もう少しこまかな設定。

・HARDER MODE…てつぷよもーどの選択。ONだと2連鎖以下ではかたぷよを消すことができない。また7個消しや、一度に11ぷよ消すと画面全部のかたぷよが消える。かたぷよが出ないと意味がない。

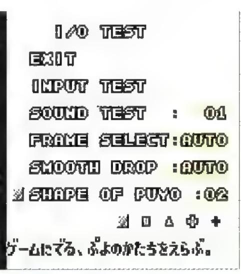
・CHAIN LIMIT…連鎖縛りの設定。設定した連鎖数（2～9）未満ではおじゃまぷよが相手に送られない。上級者向き。

・BACKUP CLEAR…設定を初期値に戻す。

●VOICE OF GAME…ゲーム中に、声を出すか出さないかの設定。



ネオポケでもしっかりとあの連鎖ボイスが入っているのが嬉しい



モノクロ画面でも、ぷよが判別できるように配慮がなされている

ネオジオポケットカラー

ポケットスポーツシリーズ

ビッグトーナメントゴルフ

伝説のゴルフクラブ詳細情報公開！

作りこみが非常に丁寧で遊びこめるゲーム「ビッグトーナメントゴルフ」。今回はゲーム中に登場する伝説のゴルフクラブとこのゲームのルール補足について紹介するぞ。

SNK ― 発売中 ― 3,800円 ― スポーツ



伝説のゴルフクラブ入手条件紹介

次の条件をクリアすることで、通常のクラブより飛距離のある『伝説のゴルフクラブ』を入手することができる。

●通信対戦で勝利すると、ランダムで1本（目押しで選択も可能）

●モードに関わらず、ホールインワンかアルバトロスで、1本

●トリプルクラウン達成で16本一式

※『伝説のゴルフクラブ』は16本一式、すべてそろえないと使うことはできない。また、使用後は一式すべてなくなってしまう。



伝説のゴルフクラブが一式そろった！これで使用可能に



条件を満たして伝説のゴルフクラブをそろえていこう



伝説のゴルフクラブデータ画面。とにかくなんかすごそうだ…

伝説のゴルフクラブ各クラブの名称と飛距離

名称	飛距離
光の１番ウッド	２８０ｙ
炎の３番ウッド	２７０ｙ
氷の４番ウッド	２６０ｙ
風の５番ウッド	２５０ｙ
無敵の１番アイアン	２４０ｙ
至高の２番アイアン	２３０ｙ
極上の３番アイアン	２２０ｙ
究極の４番アイアン	２１０ｙ
全能の５番アイアン	２００ｙ
最強の６番アイアン	１９０ｙ
空前の７番アイアン	１８０ｙ
完璧の８番アイアン	１７０ｙ
超絶の９番アイアン	１６０ｙ
天空のピッチングウェッジ	１４０ｙ
大地のサンドウェッジ	１２０ｙ
女神のパター	２８ｙ

マッチプレイルール補足

ギブアップ

マッチプレイ時、プレイ中のホールで2打差をつけられた状態で、なおかつ自分のボールが相手より後方（カップより遠い位置）にある場合、そのホールをギブアップするかどうかの質問が表示される。

ドーミーホール

マッチプレイで残りのホール数と勝敗の差数（アップ数）が同じになるホールのこと（例：3UP時の16番ホール）。負けているプレイヤーはドーミーホールで勝利しないと、負け試合が決定する（引き分けでもダメ）。逆に、勝っているプレイヤーはドーミーホールで負けなければ（引き分けでもよい）最終ホールを待たずして勝利することができる。ドーミーホールで決着がつかなかった場合、次のホールも必ずドーミーになる。

アップドーミー

勝敗の差数が残りのホール数より1つ少ない場合のこと（例：3UP時の15番ホール）。アップドーミーで引き分けた場合、ドーミーと違って決着つかず、次のホールはドーミーとなる。競り負けているプレイヤーが勝った場合、次のホールはアップドーミーになる。

プレーオフ

マッチプレイで最終ホールを終了した時点でEVENだった場合、サドンデスのプレーオフに入り、もう一度最初のホールからマッチプレイをはじめる。プレーオフでは先に1勝したプレイヤーの勝利となる。



やっぱり対人戦プレイは熱い！腕を磨いて友達と勝負しよう。

このゲームの特別ルール

ストロークオーバー

どのモードでも、PARの打数より3打オーバーしてカップインできなかった場合、強制的にギブアップとなり、そのホールはそれ以上プレイできない。ストロークオーバーは1打罰が加算される。

ライとクラブの関係

ライ（ボールの置かれている状態）によっては選択できないクラブがある。このライとクラブの関係はゴルファーの性能によっても変化するぞ。

ウォーターショット

ウォーターハザードにボールを打ちこんでしまった場合、岸に近いところならウォーターショットに挑戦できる場合がある。この場合罰打はつかない。ただし、ゲージのスピードが倍になり、選択できるクラブも限られている。大変難しいプレイだ。

ネオジオポケットカラー

上海ミニ

かなり笑える、お得なトーナメントモード紹介

麻雀牌を使用した、簡単でいて奥が深い超名作『上海』がついに発売！　今回は1人で楽しめるトーナメントモードを紹介するぞ。

SNK ― 発売中 ― 3,800円 ― パズル

トーナメントモード紹介

1人用に用意されている「トーナメントモード」。これは先月も紹介した通り、12ステージからなるストーリーモードである。各階に上海の達人（？）がいすわる〝上海の塔〟に挑むのだが、これがなかなか歯ごたえがある。特に、ステージ間の各階の主との漫才（？）デモが、なんという か…素晴らしい。とりあえず冒頭のストーリーを紹介しよう。

——上海の塔、その不気味な建物がいつ誰の手によって何のために建てられたのか、それを知る者はない。だが、上海に魅せられた者たちにとってそこは伝説の場所としてあまねく知れわたっていた。そして今日もまた男が1人、この塔に挑む…。

主人公「ついにきた。ここが上海の塔か…。上海名人を倒し、世界一になってやるぜ！」

1階の主「そこのあんちゃん。あんたも入門希望だか？」

主人公「なんだ、あんたは？」

1階の主「わいは、ここの門番さね。あんた上海できるかね？」

主人公「おれが上海を覚えたのは、歩きを覚える前の話だ」

1階の主「そいつはすごい。ひさびさに骨のある男のようだ。どうだい一つ、わいの作った面を解いてみんかね？」

主人公「ふッ、おもしろい。受けてたつぜ！」

《上海バトル始まる》

…実はこれがこの塔で一番まともな問答だったりする。各階の主との妙な問答が楽しいこのモード。これ目当てでソフトを買ってもソンはない!?



ブルース・リー似の主人公が上海の塔を突き進む！

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

家庭用に移植されたネオジオゲーム紹介&家庭用ゲーム攻略のページ

今月からリニューアルされたこのコーナー。毎月ネオポケを除いた家庭用に移植されたネオジオゲームの紹介と、ネオポケを含む家庭用ネオジオゲームの攻略をおこなっていくぞ。みんなよろしく!

プレイステーション

KOUDELKA クーデルカ



元スクウェアスタッフが満を持して放つ超美麗CGRPG

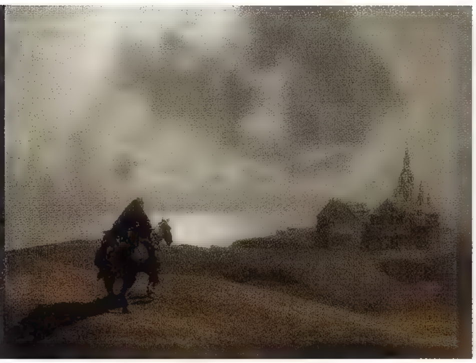
19世紀末のイギリスの修道院を舞台としたRPG『KOUDELKA』。読者期待度の高いこのソフトの新規情報が入ったので、ここで一挙に公開するぞ!

サクノス/SNK | 10月予定 | 未定 | RPG

まず、開発元のサクノスに注目せよ!

このゲームを製作しているサクノスは、ゲーム業界屈指のメンバーが中心となって設立した会社。代表取締役社長は、なんとスクウェアで『聖剣伝説』シリーズなどの音楽監督&作曲を担当していた菊田裕樹氏。その他のスタッフも数々のスクウェア作品の開発に携わっていたツワモノばかり。こんなスゴイスタッフが気合を入れて作っているんだから、かなりの大作ができるに違いない! …というかこの見開きページのゲームグラフィックのクオリティを見ていただければ、その辺は一目瞭然だと思うけどね。

ってなわけで、これからサクノスという会社は要チェックだぞ。



これが舞台であるネメトン修道院。ここにクーデルカが訪れたところから物語がはじまる。

世界初の試み新モーションキャプチャー

19世紀末のイギリスの修道院のある長い1日を舞台としたRPG。プレイヤーはクーデルカ、エドワード、ジェームズの3人のキャラクターを操作してネメトン修道院の中を探索してストーリーを進めていく。

ストーリーの要所でいくつもイベントが発生するが、そこでのキャラの動きがものすごく細かいことに驚かされるはず。それもそのはず、実は「イベント中に登場する人間の動きを、そのキャラクターを演じている役者たちに実際に演技してもらいすべて同時にキャプチャーする」という、世界初の手法を用いてこれまでにない臨場感のあるイベントシーンの作成に成功している。

従来は「走る」「蹴る」といった大げさなモーションの再現に使用されていたモーションキャプチャーだが、この『クーデルカ』ではあえて、動きのほとんどない会話シーンなどに使用しているのだ。会話の際の、ちょっとした肩の上下、足の踏み出しなど、今までは無視されてきた「ほんのささいな」動きを完璧に再現することにより、これまでに体験したことのないリアルなイベントシーンが形成されているぞ!

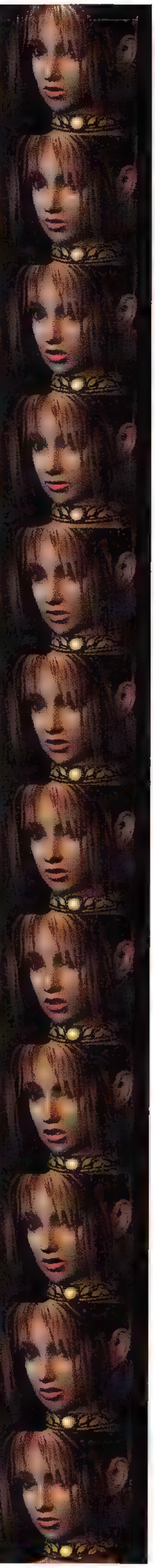
また、音声はすべて英語で収録されており、それに日本語の字幕がつく形となる。英語の音声と字幕、そしてそれらに完璧に連動したモーションにより、あたかも映画のワンシーンを見ているかのような感覚を覚えるハズだ。



少しの間に登場キャラがめまぐるしく動いているのが分かると思う。



役者にモーションキャプチャー用の機材をつけ、実際に演技してもらったものをキャプチャーして作ったのだ!



驚愕のハイクオリティCGリップシンクシステム

どのシーンもぬかりはない新着画像を一挙紹介！

CGムービーでも徹底して臨場感の再現にこだわり、特に人間の表情の再現に相当の力を入れている。

セリフと口の動きを完全にあわせる「リップシンク」をはじめ、目や髪の毛の動きなど、今までCGがもっとも苦手としてきた「人間」を今までにないレベルで表現したハイクオリティCGは必見！

この見開きページの両端にあるのが数秒のリップシンクで使われている画像。順に見ていけば、表情などが微妙に変化していっているのが分かっていただけると思う。実はこれでも実際のリップシンクより画像コマ数を3分の1に減らしている。だって多すぎて載せきれないから。すごすぎる…。

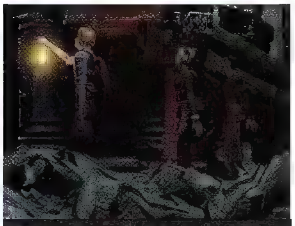
ムービーシーン



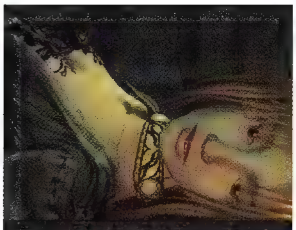
暗雲たちこめる修道院。これからあそこで何が起ころうというのか



クーデルカとエドワードの出会いのシーンだろうか？



明かりの先に見えたもの それは…？



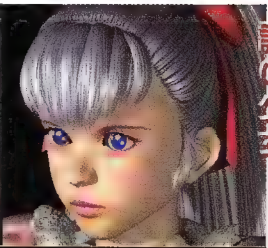
本当にキレイに描きこまれている。っていうか色っぺぇ

登場キャラクター



3人の主要登場人物。彼らの運命はいったいどうなる…？

謎の少女



このゲームのストーリーのカギを握ることになるであろう、謎の少女。お人形さんのようなかわいらしい容姿をしているが…

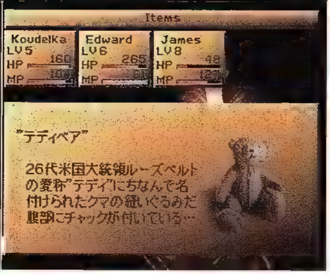
ステータス画面



ステータス画面。魔法も使えるようになるよ



戦闘時のフォーメーション選択

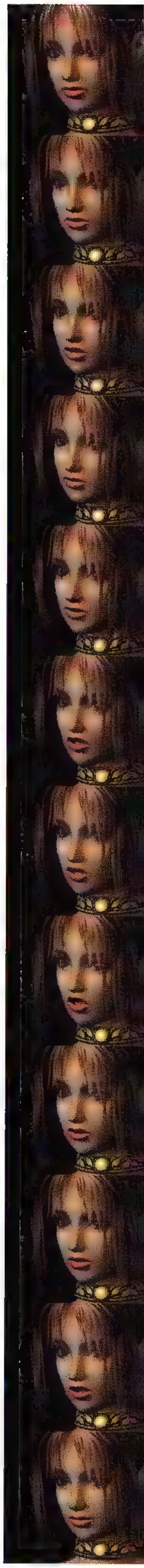


屋敷内で手に入れたアイテムだろうか…？

戦闘シーン



とにかく派手な戦闘シーン。そりゃ、あのスタッフが作っているんだもんねぇ



興味をひかれた君は『KOUDELKA』『ダイヴアラート』の最新情報が見られるサクノスのホームページへGO！ アドレスは「http://www.sacnoth.co.jp/」。他にも色々と楽しいコンテンツが揃っていて飽きさせないぞ。

キャプチャーコーナー

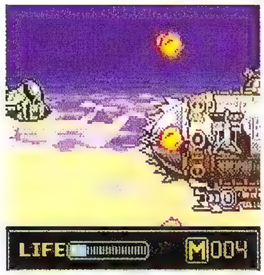
ネオジオポケットカラー

メタルスラッグ ファーストミッション

METAL SLUG 1ST MISSION™

ゲーム序盤のミッション10個を個別に攻略!

プレイヤーの好みによって、様々なミッションの分岐が楽しめるこのゲーム。そこで、今回は序盤10ステージのルート分岐とワンポイント攻略をまとめて紹介するぞ!

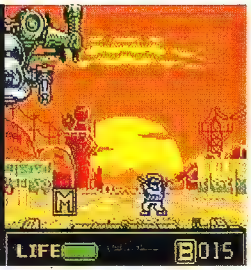


SNK　発売中
3,800円　アクション

ミッションごとに気になるところをワンポイント攻略

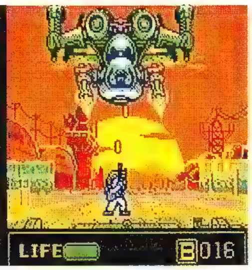
MISSION ZERO

このステージで注意しなければならないのは、ステージ最後にひかえている大型戦闘ヘリとの戦闘だろう。



画面左に隠されているマシンガンは、スタート直後に入手

まず、戦闘がはじまったら、画面左に隠されている武器アイテムを出し、マシンガンを入手する。あとは、相手の攻撃を誘い、本体にマシンガンを叩きこむ。全弾を撃ちこんだら、手りゅう弾を3発ほど本体に投げれば、簡単に撃破できるぞ。



ボスの攻撃は、外側に向いた方から内側に移動して避けよう。

MISSION 1

いきなりスラグフライヤーでのスタートとなるミッション1。これといった難しい部分もなく、飛んでくるミサイルを避けながら固定砲台を破壊しているだけでもクリアすることが可能。

ただし、このステージで撃墜された場合のみ、ミッション7にいけるということは覚えておこう。



得点を稼ぎたい場合はクリアせずに墜落するべし!

MISSION 2

ミッション1を順当にクリアすると、このステージにくる。ここには擬態兵（茂みに隠れている敵兵）が多数登場するので注意しよう。

スタート地点から3つめの蜂の巣付近にいる敵兵はロケットランチャーの武器アイテムを所持しているので、確実に入手しておくこと。また、ステージ後半に登場する擬態兵を足場にすると、木の上に隠されている得点アイテムが入手できるぞ。

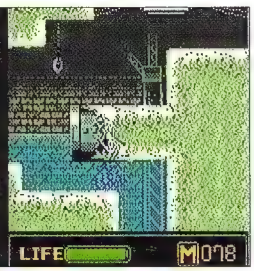


見るからに怪しい茂みを足場にして、上の枝にジャンプしよう

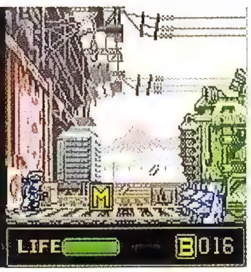
MISSION 3

スタート地点の背景にある建物の2番目の窓にマシンガンが隠されているので、確実に入手すること。このあとの捕虜が持っているロケットランチャーは、マシンガンを使い切ってから回収しよう。

また、最後のボス戦はロケットランチャー&マシンガンを使えば楽勝。ただし、撃破の際の得点アイテムが欲しい場合は、なるべく引きつけて倒すのが理想だぞ。



ちなみに、ここから降りるとステージ4へいき、近道となる。

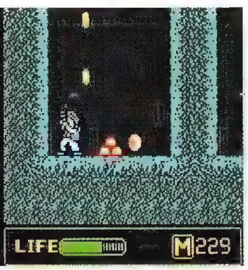


マシンガンはロケットランチャーを撃ちつくしてから取ろう。

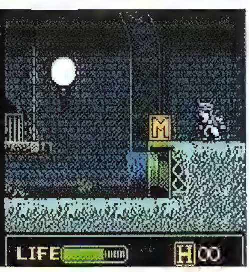
MISSION 4

ここはステージ10に抜けるショートカットステージ。戦車などは登場せず、敵のほとんどが兵士と魚&ネズミのみ。このステージで苦戦することは、まずないだろう。

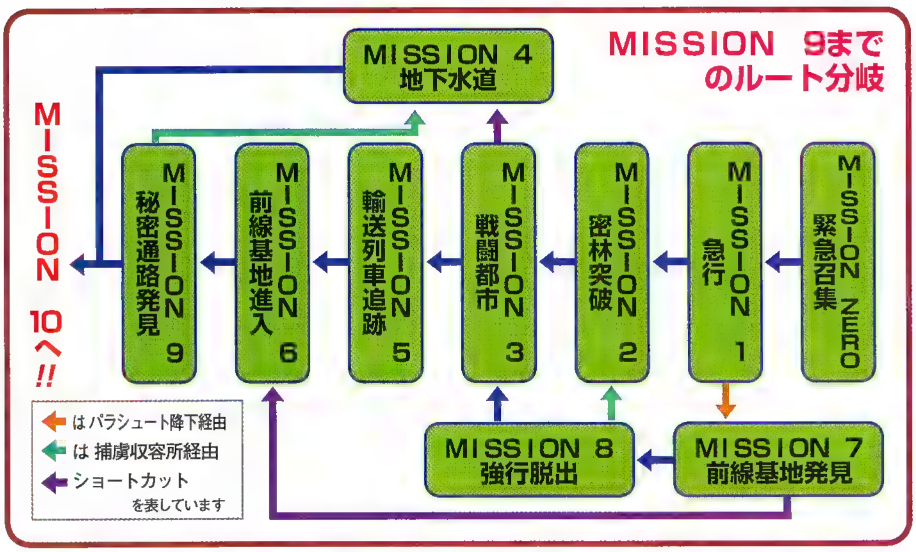
また、ここには得点アイテムが山ほど隠されている。点数を稼ぎたい人は、このステージを通過して、隠された得点アイテムをすべて見つけだしてみよう。



こういった何もない小部屋には、必ずアイテムが隠されている



いろんな所にマシンガンが隠されている。特に袋小路は要注意

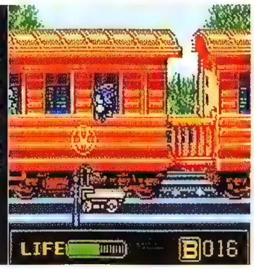


MISSION 5

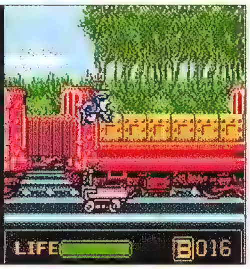
今までのステージとは異なり、Aボタン連打によって、トロッコを右方向に進めてミッションへ挑む。

また、途中にある電撃棒はBボタンでジャンプして避けなければならない。このタイミングの目安としては、電撃棒の約1キャラ分手前。これよりも引きつけてしまうと、電撃棒を飛び越せずに感電してしまうので注意しよう。

トロッコから落ちるか電撃棒に触れると、一定時間動けなくなるので要注意。先頭車両にたどり着くまでの時間にも制限があるので、正確なジャンプ感覚が要求されるぞ。



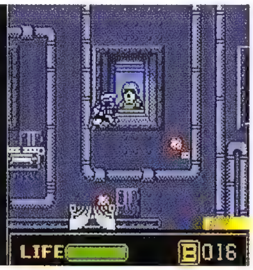
敵兵は倒すよりも無視した方が安全。とにかく急ぐべし!



タイミングさえあれば、一応すべてのアイテムを回収できる

MISSION 6

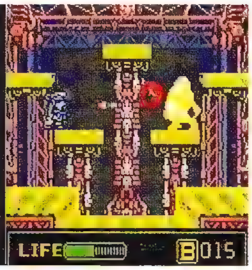
このステージでは、ベルトコンベアで運ばれる爆弾や戦車、敵兵などを足場にしないと登れない場所がある。敵を利用して上の階層をめざそう。また、ステージ最後では、マクバ中佐との戦闘がある。



移動床から移れる所がない時は、その場ジャンプでやり過ごせ

戦闘がスタートしたら、画面中央左にある足場に上がって、マクバ中佐にロケットランチャーを撃つ。以後、マクバが画面中央右の足場にくる度にロケットランチャーを撃つようにしよう。

一定量のダメージを与えると、今度はマクバが画面中央左の足場にくる場合がある。その時は、自分が攻撃する足場を右側に変えてロケットランチャーを撃てば問題なく倒せるぞ。



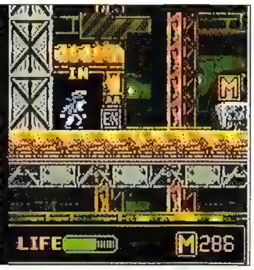
マクバと戦うには、ロケットランチャーが必須。必ず入手せよ

MISSION 7

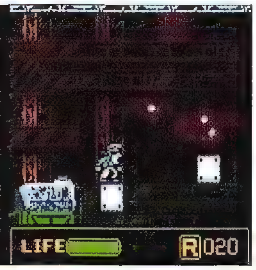
エレベーターで移動するか、背景にある入口からいける別マップを使うかで、入手アイテムが大幅に変化するのがこのステージ。

基本的にエレベーターは使わず、別マップを使って移動した方が、武器の弾数や得点アイテムも稼げて、ステージ攻略も楽に進めることが可能。

また、このステージはミッション6とミッション8に分岐しているのも特徴の1つになっている。



入口からわいてくる敵兵を倒せば、特殊武器の弾数を増やせる



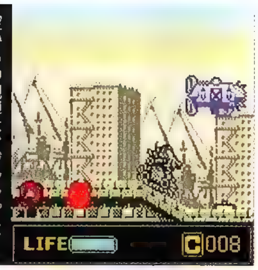
この飛び石を越えて進んだ先にミッション6への近道があるぞ

MISSION 8

ステージのサブタイトル通り、強制横スクロールの脱出ステージ。このステージでは、基本的にバルカンよりもキャノン砲を中心に使い、破壊可能な障害物や戦車を破壊していこう。また、敵兵はメタルスラッグの体当たりで倒すようにし、ムダ弾を減らすこと。

このステージでは、画面中央から右側にメタルスラッグを置き、とっさの回避は後退でするようにしよう。

ちなみに得点を稼ぎたい人は、わざとここのミッションを失敗するという手もあるぞ。



空からの砲弾は、ジャンプよりも前進&後退で回避しよう

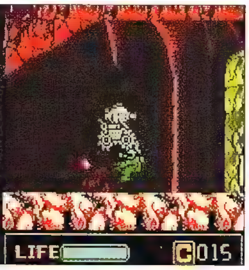
MISSION 9

メタルスラッグで敵基地の内部を進んでいく。ここでは戦車を足場にして上に登るというテクニックが必要になる。

また、これを応用した戦術で、敵戦車を上から攻撃することもできる。敵戦車の弾丸は攻撃力も高く、非常に危険。ムダなダメージを減らすためにも、相手の死角から攻撃するようにしよう。



戦車相手には、こんな感じで上から攻撃すれば安全に倒せる



敵兵はジャンプして体当たり。これで安全に倒すことができるぞ

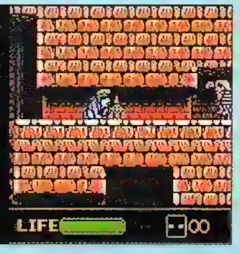
乗り物が破壊された時にだけいける特殊ステージも紹介!

捕虜収容所

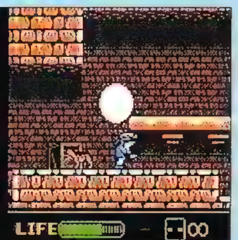
メタルスラッグに乗りながらミッションに挑むステージで、メタスラが破壊もしくは行動不能になった場合には、敵の捕虜収容所からの脱出ミッションになる。

脱出の際に一番注意しなければならないのは、地面からせり出す罠。これは、地面から出たあと、一定時間が経過すると再び地面にもぐるので、そのスキに前進すればいい。あせると余分なダメージを受けるぞ。

また、脱出の時に使える武器は接近戦でのナイフだけなので、しゃがみ移動やジャンプを駆使して進んでいこう。



罠は一定時間が過ぎると地面にもぐる。そのスキに前進しよう



警備犬に見つかると、サーチライトで照らされて狙撃されるぞ

パラシュート降下

スラグフライヤーでの任務中に撃墜されると、パラシュートでの脱出ステージになる。画面中央に表示されたタイムが0になった時にAボタンを押すことで、パラシュートが開き、無事に地上に降りることができるのだ。

また降下中には、さまざまな得点アイテムや特殊アイテムが落ちているので、少しでも多く回収することが得点稼ぎにつながる。

Aボタンは0秒以降、しばらくの間は受付時間になっているので、タイムを確認してからボタンを押しても大丈夫だ。あせらずに押そう。



降下中にある各種アイテムは、なるべく多く回収しておこう



アイテム回収に集中しすぎてタイムの確認を忘れないように

NEW キャラクターテキスト Vol.1

リニューアルしたこのコーナー！第1弾は庵の紹介だ！



八神(やがみ)庵(いおり)



プロフィール

誕生日：3月25日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：182cm
体重：76kg
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意なスポーツ：全部
大切な物：デイトナのエキゾチックス
嫌いな物：暴力

★NFオフィシャル人気投票順位

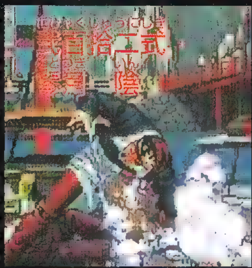
第1回19位　第2回2位　第3回6位　第4回2位　第5回6位
第6回1位　第7回1位　第8回2位　第9回1位

狂い散れ!!

必殺技

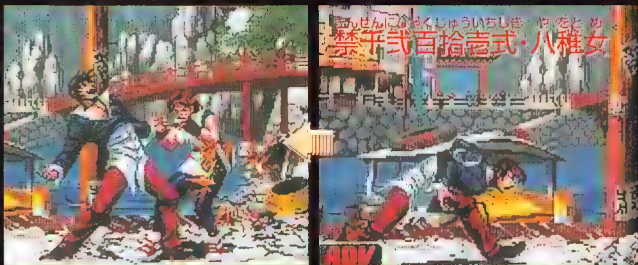


ジャンプしながら炎を出すフォームが鮮やかな対空技だ



突進技だ。実際にこんな技を食らったらなんだか屈辱的

超必殺技



あっという間に相手のところまで走ってひたすらボッコボコに殴る！

ポーズ



勝利4　もう何もいうことはないくらい勝ったことに満足？

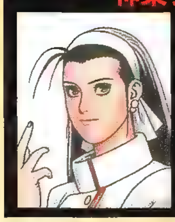
勝利3　振りかざした右手が決まってる！「月を見る度思い出せ!!」

勝利2　「そのまま死ね！」なんとも厳しいお言葉です

勝利1　笑いの3段活用の「ハァーハッハッハッハ！」の部分

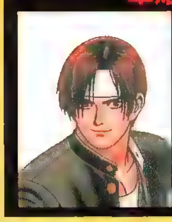
相関キャラ

神楽ちづる



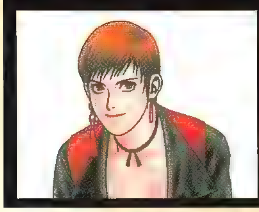
三種の神器の一つ、八咫の子孫。姉とともにオロチの封印を護る任に就いていたが、姉をゲーニッツに殺されてしまう。KOF'96の主催者。

草薙 京



草薙家の当主で、庵のライバル的存在。KOF'97では庵、ちづるとともにオロチを倒し、生死不明となってしまうが、KOF'98で再び姿を現す。

マチュア&バイス





かつてルガールの秘書をしていた。オロチの命を受け、ルガールの監視をしていたが、彼が死んだため、興味の対象を庵に変え、彼を誘い、KOF'96に出場した。

如月影二



KOF'95で庵、ビリーとともに出場。ビリーと同じように彼も大会直後に庵に倒されてしまう。
以降、出場はしないが庵を監視している。

ビリー・カーン



KOF'95でギースの命によって庵と如月を誘って出場。大会終了直後、庵に倒されるが、KOF'97で、再びギースの命で、庵を調査するために出場。

※プロフィールは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

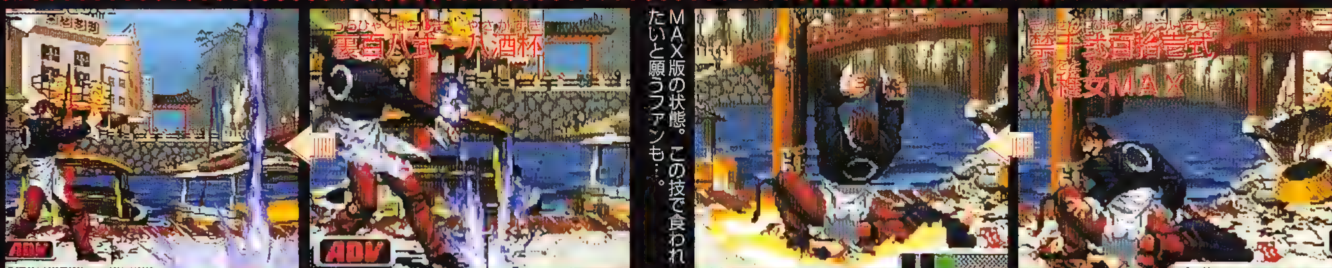


3連続になる技だ。写真は1発目が終わったあとの連続動作部分

相手を荷物か何かをつかむみたいにして引っ張る技

青紫の炎が地面を這うようにして飛んでいく飛び道具

野球のピッチャーと似たようなフォームで相手に炎の攻撃だ



MAX版の状態。この技で食われたいと願うファンも…。

高い火柱が天晴な技。思わず見とれちゃったりして

衣装



クリスマスっぽいイメージのある色合わせ。派手だ！

茶系色で上下を統一。ちょっとシックな庵？

紫むらさきしていて、ちょっとけばめ

他にもいろいろあるけどやっぱりこれが一番しっくりします



あらら…、いっちゃってますね。ツキノヨルの庵は迫力満点

やっぱり相手が京だと、登場のしかたにも気合い入ってる！

相手に背を向けて登場。なんか庵らしいなぁ

ニヤリと笑いながら「オレが怖いのか!?」と自信たっぷり

彼にとってこういう中途半端な状態が最も屈辱的かも

京！ 俺の願いはただ一つ！ 貴様を殺すことだけだ!!

660年前から続く草薙家との因縁

その昔、草薙一族と、八神家の祖先である八尺瓊(やさかに)一族はオロチ一族に対抗するために協力し合っていた。

だが、約660年程前、草薙一族と八尺瓊一族は断絶してしまう。八尺瓊はオロチの策略にはまり、妻が亡くなったのは草薙のせいだと思いこまされてしまったのだ。

そして、復讐のためオロチと血の契約をかわし、オロチ一族の力をその体内に取りこんだのであった。

以来、八尺瓊は八神と名のるようになり、草薙一族と断絶してしまった。

京を憎み続けて育った庵の幼少期

そんな八神家に生まれた庵。ちなみに家族構成は両親と妹の4人である。

ただ、一緒に暮らしていた時期はさだかではなく、今現在は別々に暮らしているようだ。

幼い頃は、だいぶおとなしかった庵。当然、草薙家に対する憎しみを両親から教えこまれたことだろう。そんな中で成長していく庵にとって、草薙家への憎しみを持つことが当然のこととなっていった。

そして、いつしか庵にとってその憎しみは、家同士の問題とは関係なく、京対庵という個人の闘いになっていくのである。

庵の普段の生活は…

1人で動くことを望む庵なだけに、普段の生活ぶりを知る者はあまりいなく、かなり謎めいている。KOFに参加する時にチームを組んだり、音楽をするためにバンドを組んだり、というのは彼にとって例外的な行為らしい。

彼の本能によるものなのか、何をやっても、そつなくこなせてしまう。スポーツの種目においても、音楽のジャンルや楽器にしても、すべて完璧にやりこなしてしまう庵なのであった。

それゆえ、飽きっぽい部分もあるようだ。音楽をはじめたのも気まぐれらしい。ただ、それにしては長く続けているので彼にとって音楽は魅力のあるものなのだろう。

庵はかなり個性的なファッションをしているが、何かポリシーがあるとかではなく、ただ自分の気に入ったものを身につけるという、シンプルな理由からのものというのが、なんとも彼らしい。

情熱を燃やすことといえば、やはり草薙京に対する憎しみだけであろう…。

京を倒すためにKOFに出場する庵

庵がKOFに初出場したのは'95のことだ。ギースにボガード兄弟の抹殺を命じられたビリー・カーン、極限流打倒を目論む如月影二とチームを組んでの出場。本命の京を倒すことはできなかった庵は、最後にビリーと如月を裏切って倒し、次の大会でこそ京を倒すと誓うのであった。

KOF'96では、ルガールの秘書をしていたマチュア、バイスとともに出場。2人は、オロチに命じられてルガールの調査をしていたが、興味の対象を庵に変え、彼に近づいたのであった。もちろん、庵にとっての真の目的は京を倒すことであり、そのために、逆にマチュア、バイスを利用して出場した。

この大会でも京と決着がつかなかったが、大会終了後、血の暴走を起こしてマチュア、バイスを殺害（？）してしまうのであった。

KOF'97では、前大会の主催者、神楽ちづるによってシード選手に選ばれた庵。この大会で、「オロチ」という人類最大の敵が復活したため、庵は草薙、神楽とともに三種の神器チームとして力を合わせる。

それによって、オロチは倒されたが、彼らの消息は不明となってしまう。

しかしKOF'98でその勇姿を現した庵。再び打倒・京を目指して闘うのだった…。



京がオロチを倒すために、庵の後ろから一撃食らわせようとする直前。いったいどんな気持ちなのか…

～KOF'95～
(CV／安井邦彦)



～KOF'96～
(CV／安井邦彦)



設定原画

開発者様からの一言

「私の中の八神庵」について語らせていただく前に、皆さんは八神庵にどんなイメージをお持ちでしょうか。マンガやドラマなどから、ワルだけど、どこかによいところがあるのではないか、とか、いつも1人でいるけど、実は寂しがりやなのでは、とかお思いではないでしょうか。

甘い！　とんでもない！

はっきりいってワルです。悪ではないですが、とことんワルです。エグイんです。こいつには一滴の涙もありません。ゲームの性質上、チームを組んだりしていますが、普通ならそんなことは絶対しません。

「京と庵はいつか仲よくなるんですか？」真吾の炎より可能性は低いです。「庵の彼女はどうなったんでしょうか？」んなもん○×しちゃったに決まってるじゃないですか。

いいですか、見た目以外のきれいなイメージは捨てましょう。甘い夢を見るのはやめましょう。

というわけで、我々の中の本当の庵像を語らせていただきました。

あー、すっきりした！

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 八神庵のモデルとなった人物はいますか？

A 特にいません。しいてあげれば、頭がガッ○ャマン。

Q 八神庵というキャラクターが生まれたきっかけやエピソードなどがありましたら教えてください。

A キ○イダーにはハ○イダーが、矢○丈には○石徹がいるように、「KOF」シリーズの主人公、草薙京にも強力なライバルが必要と考え、八神庵は誕生しました。ただし、主人公を食うほど強力になるとは思いませんでしたが…。

初期の彼のプロフィールはえげつないもので、とても誌面では公開できるものではありません。お見せできないのが残念です。

Q 庵のプロフィールには嫌いなものが暴力となっていますが？

A 「すぐ楽にしてやる」といっておきながら「楽には死ねんぞ」というあたり、庵が何を考えているのが解らないところが随所にあります。

そういう意味では、嫌いなもの＝暴力というのもあまりあてになりません。

もしかしたら、本気で暴力が嫌いなくせに、暴力を振るっているかもしれません。

～KOF'97～
（CV／安井邦彦）





～KOF'98～
（CV／安井邦彦）

必殺技一覧表

	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98
必殺技				
百式・鬼焼き	○	○	○	○
弐百拾弐式・琴月 陰	○	○	○	○
百弐拾七式・葵花	○	○	○	○
屑風		○	○	○
百八式・闇払い	○	○	○	○
参百拾壱式・爪櫛				○
超必殺技				
禁千弐百拾壱式・八稚女	○	○	○	○
裏百八式・八酒杯			○	○

次号予告

次回のNEWキャラクターテキストはレオナが登場。
今でこそ、信頼できる仲間に囲まれている彼女。しかし、これまでには多くの苦難があったのだ。
次回では、そんなレオナの生きざまに迫ってみるぞ！

特選メッセージ

KOF'95

●勝利メッセージ

・どうやら殺しそこねたようだな！ その命、次まで預けておこう。（VS主人公チーム）

KOF'96

●勝利メッセージ

・貴様等狼を調教するのはこの俺だな！ 歯向かう畜生は可愛いものだ！（VS餓狼伝説チーム）

KOF'96、'97、'98

●勝利セリフ

・月を見る度思い出せ！

KOF'98

●勝利メッセージ

・とどめはささん。もがけ、苦しめ、そして狂い散れ!!

エンディング集



満月を背中になにやら得体の知れないような雰囲気の庵、マチュア、バイスの3人。表情が見えないところが怖い…



三種の神器チームのエンディング。オロチの京を倒せという指示を拒否して逆にオロチに襲いかかる庵



ゲーニッツを倒したあと、突然血の暴走を起こす。そしてマチュア、バイスに襲いかかるのだった



自滅するルガールを馬鹿にするかのような庵。オロチの力をコントロールするのは大変なことらしい





八神　庵／『THE KING OF FIGHTERS' 98　DREAM MATCH NEVER ENDS』
©SNK 1998

待ちに待った季節がやってきた！

Hello, Good bye

安井邦彦連載 Vol.38

八神庵役でおなじみの安井邦彦がお贈りする、安井テイストあふれる連載コラム。
今回は、"安井邦彦の夏'99"についてめいっぱい語ってくれるぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

PROFILE

安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ツーリング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
＜声優としてのおもなキャリア＞
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）、〈サンセルマン〉伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

今年もやってきたKOFの季節

皆さん、こんにちは。いやあ、関連のCD発売やらイベントやらライブステージやらと続いた"八神庵月間"もひと段落して、季節はいよいよ真夏に突入しましたねえ。暑さ厳しい中、お変わりありませんか？

さて夏といえば、今年もKOF！　というわけで、巷（ちまた）では今年もアツい闘いがくり広げられているはずだと思いますが、はたして今年の"いおりん"はいったいどうなっているのでしょう？

実は私、7月に大阪・梅田で"サイン会"があったのですが、その前日に江坂のネオジオランドまで足をはこび、"ロケテスト"中のKOF'99をちょっとだけ見せてもらったんです。今はもう、皆さんの前にKOF'99が登場していると思いますが、ひと足先に見せてもらった（そう思ってるのは僕だけ？）感想としては、オープニング・デモにこそチラッと登場しているものの、そのあとはどこにも"いおりん"こと八神庵の姿を見つけられなかったんですよね、これが。

ああ！　ガーン！　なんてね、ハハハ。でも実際のところは、皆さんの方が詳しいんでしょう、きっと…。ウン。

まァそれはそれ（？）として、今回の新キャラクターたちもまたかっこいいですねえ！　格闘ゲームファンの方々には夏休みの新しい楽しみがさらに増えたことでしょう。

安井流夏休みのすごし方

てなわけで最初の話に戻りますが、"八神庵月間"がひととおりすぎ去った今、彼の声を担当しているこの私めにもようやく夏休み♡　がやってくるだろうということで、今月は私めの"夏休みのすごし方"についてのお話とあいなりました。

さて待ちに待った夏休み、今年はどうやってすごそうかなあ、ルンルン♡

…といいたいところなんですが、いつかもこのコーナーでお話したとおり、土・日・祝日を問わず仕事が入ってきてしまう僕らのような業種には、はっきりいってまとまった夏休みなんて存在しないんですよ…。だって「今日○○のスタジオへいってください！」というようなコトさえあるぐらい、"仕事が1番"なんですから…。

でもどうしても"夏休み"が欲しければ、仕事が減ったりなくなったりするのを覚悟で「何日から何日までは仕事を入れないでください」と所属事務所に宣言しておけばいいんですけど、ハハハ。

それにまた、夏休み中は当然ながらどこへいっても人ごみで混雑しているだろうから、静かで人気のない場所を特に好む私めにとっては、出かけるのにも勇気がいる時期なのです！

ということで結論としては、皆さんの夏休みが終わる頃に少しだけお休みをいただいて、どこか星空のとってもきれいなところをめざして、ブラブラとひとり旅でも…てな感じですかね？

では皆さん、また次回！

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 八神庵には"夏"というイメージがないんですが、もし"夏バテ対処法"というのがありましたら教えてください。服装も暑そうだし…。
●中井今日子さん（島根県）

A 俺の夏バテ対処法？　そりゃあ決まっているじゃないですか。

"心頭（しんとう）ひとどとでいうならば、心頭を滅却（めっきゃく）すれば火もまた涼し"あるいは"馬耳東風（ばじとうふう）"という言葉で表されるでしょうネ。

つまり平たくいってしまえば"気にしないコト"ですなオホホ。

そう、連日気温が33度になろうと、周囲から「疲れてるんじゃない？　目つき悪いよ」といわれようと（？）、クソ暑いのに炎を出して「どうしたァッ！」と叫んでしまおうと、そんなコトは超越して気にしなければ、暑い夏もきっと元気にのりきれるのだァッ！　って、ああ～強引すぎるコジつけだあっ!!

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント！

ハガキに質問と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「Hello Goodbye 9月号」係

さかなのさんぽ

Vol.39 生駒治美連載

生駒治美が語る『KOF'99』の収録エピソード!



ブルー・マリー『THE KING OF FIGHTERS'99』©SNK 1999

声優・生駒治美が、感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は『KOF'99』の収録エピソードと1999年七の月の恐怖について。皆、恐怖のこの月をどうやってすごす?

1999年七の月に空からやってくるのは生駒治美?

「1999年七の月、空から恐怖の大王がやってくるだろう」

ついに七の月がやってきた。旧暦なので現在の8月に当たるらしい。

「ふふふっ…。いよいよ本来の私の姿を、みんなの前に現すか…」って、何で私やねん! あかん、あかん。今までさんざん生駒が空から降ってくるっていわれ続けたから、ついその気になってもうたがな。

いろんな大王説が浮上しているけど、いったい何なんだろうね。

コンピューター2000年問題も、アメリカではかなり危機的に対応策を検討しているようだけど、日本はやっと動きだしたばかりののんきものだし。

生駒治美が予想する大王とは…

まぁ、この問題は年末からかなり危険そうだが、大王ではないような気がする。私が一番怪しいと思うのが、NASAが打ち上げた惑星探査機「カッシーニ」が8月11日に地球に大接近するというのである。これは2kgあれば核爆弾が作れるというプルトニウムを30kgも積んでいるというのだ。これがわずかに軌道が狂ったり事故があったりすれば「るーるるるー、さようなら地球! さようなら○ーテル!」状態よ。最後に唄う歌はやっぱりパル○スかな。

いや最後は楽しくコサックダンスかマイムマイムで締めたいな。

あっ、でも近日中の出来事なんで、君がNFを手にこのページを読んだとたん、結果は出ているよね。おお、クワバラ、クワバラ。

みんな、生きてたら次回で絶対お祝いしよな!

おっと、今のうちに極上の焼肉でも食べておこう。

さて、この原稿をちゃんと読んでもらえるかどうか心配ではあるが、世の中が平常に動いているようなので、びびりながらも明るい未来の話をしよう。

『KOF'99』収録エピソードと裏事情?

先日『KOF'99』の収録があった。今までの声を活かして、追加分だけの収録だったので、さほど変化はないのだけれど、ちょっとマリーを恋する乙女的にかわいく演じさせてもらったかな。早く聞いてみたい!

で、今度はどんなメンバーと一緒に闘うかというと、なんとキングにマリーに香緋、そして香澄ちゃんが一緒だぁ! そして、その他にも龍虎の拳チームとか懐かしい面々も…! かなり嬉しい! SNKゲームを網羅(もうら)している君ならうほうほよ。

そうそう『おじゃる』の現場で一条さんとおしゃべりしていたら、「おれさ、なんか今度二枚目の役をもらったんだよな」っていってて、イラストを見せてもらったら、キム系のパツキンの二枚目にーちゃん! 「やっと、本来の二枚目くんができる!!」といってたので「本来…?」とすかさず突っこんでおいたが。

ニューキャラもかなりいけてるようだ。ただ、私はあのパツギン顔黒男がどうも気になるなぁ。

もしかして銀色のギターと呼び合う、響ちゃんの仇(かたき)の男なのでは…。

キャラクターの裏事情を知りたくなるのも、SNKゲームならではですな。

そうそう、裏といえば今回はなんとたけし&ミカが抹殺されてしまったそうな。もう二度とポッ○ーのCMみたいにさわやかな、あの自転車に2人乗りしている姿が見れないのね。くそーっ、すっかりレギュラー化されたものだと思って油断していた! でも今、ねおちゅぴの方で「ゲーム出せ攻撃」で交渉中だから期待しててね。

では、何事もなければ次回お会いしましょう。

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生/大阪府出身/A型/B80・W58・H86/趣味:スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

ちょっとひとやすみ…

生駒さんが声優になったきっかけは何ですか? 私も将来、生駒さんのような声優を目指しています。声優になるためのコツなどもありましたらも教えてください。

●佐藤多恵子さん(宮城県)

きっかけとなったのはやはりSNKさんのゲームのお仕事ですね。

うーん、コツはまず自分の声を好きになることですな。自分の声に酔いしれることができたらどんどんやってみたいことが浮かんでくると思う。

そしたら気持ちのおもむくまま、声優の道をまっしぐらに突き進むのだ!

生駒治美への質問を募集するぞ! 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK! 採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2—13—12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ9月号」係

おハガキ、待ってます!

ネオジオトピックス

コレクション

SNK新製品がずらり！'99サマーコレクション

7月2日にSNK大阪本社、続いて6日に東京支社にて、同社新製品を紹介する「'99 SNKサマーコレクション」が開催された。

この夏に発売予定の新作アーケードゲームがずらりと並んでいて、ショールームは取材陣でいっぱいだったぞ。

まずは、何といっても『THE KING OF FIGHTERS'99』。早くも新しいラ○ボ○に挑む人がいると、みんな固唾を飲んで展開を見守っていたのだった。



東京支店でのショーの様子。みんな『'99』に真剣

他にも、スピード感抜群のボートレースゲーム『ハイドロサンダー』や、2本のソフトがひとつの基盤で楽しめる『NBAショータイム&NFLブリッツ99』など。ネオプリントでは"中村玉緒"バージョンや、映画でおなじみの"らせん"バージョンなど、盛り沢山だったぞ！

今年の夏もSNKのゲームで楽しもう！



中村玉緒の楽しいトークで待ち時間も楽しめるぞ！

インタビュー

モンスター前塚新曲インタビュー



モンスターというには優しすぎる！

KOFで二階堂紅丸やチョイ・ボンゲの声でおなじみのモンスター前塚さんが、今回発売される『NEO・GEO GUYS SONG COLLECTION』で二階堂紅丸ソング「Show Time!」を歌うことになった。

さて、現在の彼の心境は…。

――「チョイボンゲ音頭」を入れて、今回の曲でソロは2回目ですよね。ソロに対する心境の変化などありますか？

前塚（以下前）：『チョイボンゲ音頭』の時は、自分でも作らせていただいたり、なにしろ遊び心満載だったのですが、今回はまったく他の人の曲ですし、真面目なロックですので、気持ちの上ではかなり違います。2回目ですけど、初レコーディングのような感じですね。

――ロックなんですか？

前：ギターサウンドがバリバリの、思わずシャウトしたくなるような感じのロックです。

――「チョイボンゲ音頭」と違って、今回の作詞は他の方が手がけられた曲ということですが、歌詞を御覧になった時どのように思われましたか。

前：自分の美を追求し、世界の女の子はすべて自分のものといった、紅丸ワールドが完全に歌詞の中で広がってますので、それをメロディにのせて、紅丸をどこまで表現できるかにプレッシャーを感じました。紅丸としてうまく歌えるかという不安もありますが…、同時に期待もあります。

――紅丸のどのようなところを歌いたいですか？

前：紅丸が女の子の方をじっと見ながらキラッと光るような、彼が女の子に対して押しては引き、みたいな部分を表現できたら、と思っています。

――紅丸ファンにメッセージをお願いします。

前：私ができる精一杯の格好よさを表現しますので、みなさんの前で歌うことがあったら温かく見守って下さい。歌の感想もお願いします！

ゲーム大会

『マジカルドロップポケット』ゲーム大会開催

6月24日に発売された『マジカルドロップポケット』のゲーム大会が、去る7月11日（日）にネオジオワールド東京ベイサイドで開催された。

雨天にもかかわらず、会場となったイベントスペース「アゴラの広場」は熱心なファンで埋めつくされた。

大会は勝ち抜き対戦形式でおこなわれ、中には幼稚園児や海外からの参加者もちらほら。優勝者には豪華な賞品が贈られたぞ。

また、主催者データイーストのマスコットキャラクターであるデコレンジャーやデコガールズも応援に駆けつけた。デコレンジャーが飛び入りで対戦に参加するとゲーム大会はいっそうの盛り上がりを見せた。

なお、NF読者のために、主催者側はとっても素敵なプレゼントを用意してくれたぞ。詳細はP142を参照しよう!!



応援に駆けつけたデコレンジャーとデコガールズ

発表会

SNK&SACNOTH新作ソフト発表会

お待ちかねの、SNK&SACNOTHの新作ソフト発表会がおこなわれるよ！

今回発表されるのは、PS対応ソフト『KOUDELKA』、『SNK VS CAPCOM激突カードファイターズ』他が予定されている。イベントもあるのでお楽しみに！

会場にて10時から整理券が配布されるので、お早めに！

【開催日】
8月27日（金）
【時間】
第1部 13：00～14：30
第2部 16：00～17：30
【会場】
Zepp Tokyo
東京都江東区青海1丁目パレットタウン
【交通手段】
・ゆりかもめ青海駅徒歩1分
・臨海高速鉄道東京テレポート駅徒歩3分



クーデルカが君を待っている！

アトラクション

サイコホラー映画『催眠』がアトラクションで登場！

今年の6月に公開され、新しいサイコホラームービーとして話題を呼んだ映画『催眠』をモチーフに、SNKが新開発したアトラクション『催眠 THE LIVE』が、この夏NGW東京ベイサイドとNGWつくばに登場する!!

このアトラクションでは映画の中に出てくる「催眠ライブショー」を3Dサウンドを使ってリアルに再現。これを聞くことによってまるでその場にいるかのような体験ができるのだ。

参加者はヘッドホンを装着し、臨場感あふれる3Dサウンドを聞きながら、サイコホラーの世界へ引きこまれていく。次々と起こる予期しないできごとが君を待っているぞ。

夏休みには、この新感覚のアトラクションをぜひ体験してみよう！



この恐怖に君は耐えられるか！

【開催期間】7月17日（土）～9月30日（木）
【場所】ネオジオワールド東京ベイサイド、ネオジオワールドつくば
【料金】600円
【問い合わせ先】03-3599-0800（ネオジオワールド東京ベイサイド）、0298-41-3115（ネオジオワールドつくば）

ショウ
東京ゲームショウ'99秋にキミも遊びにいこう！

7月号で紹介した東京ゲームショウ'99秋のペア入場券を20組40名様にプレゼント！ くわしくはP142を読んでね。

●東京ゲームショウ'99秋

【日時】
9月18日（土） 10時～18時
9月19日（日） 10時～17時

【場所】
千葉・幕張メッセ

【入場料】
前売：1000円（税込）
（8月上旬発売）
当日：1200円（税込）
※小学生以下無料。

SNK直営店情報

●ネオジオワールドつくば
『催眠 THE LIVE』サイコホラーアトラクション開催
（詳細は前ページに掲載）

『KOF'99ゲーム大会』
日時：8月22日（日） 13時～
参加費：無料
コメント：上位入賞者にはSNKオリジナルグッズをプレゼント！

『4連続 ボウリング大会』
開催日：8月19日（木）「スタッフチャレンジマッチ」
8月26日（木）「サッポロビール杯」
9月2日（木）「UCC杯」
9月9日（木）「コカ・コーラ杯」
時間：全大会共通／受付18時～／開始：20時～
参加費：2500円
コメント：上位入賞者には豪華賞品アリ。ボール・シューズは貸出無料。

『カラオケ「分速10円」飲み放題』
開催日：9月30日（木）
1分10円で3時間カクテル・チューハイ・ソフトドリンク飲み放題、歌い放題（1人1800円）。プラス500円で生ビールも飲み放題。

『ビリヤード大会』
日時：8月19日（木） 20時～
参加費：男性1000円
女性 500円
コメント：ビリヤードオープン1周年記念「コカ・コーラ杯」。ビリヤードグッズ他豪華賞品多数あります。
※レストランには夏期限定「冷たいスパゲティ」があり。その他夏の新メニューも登場予定!!

●ネオジオボウル金沢八景
『第2回ゲームリーグ戦 最終戦』
日時：8月22日（日）
参加費：無料
コメント：6月、7月におこなわれたリーグ戦もいよいよ最終戦！ 今回も前回同様対戦ソフトはKOF'99！ 自分独自の対戦方法で最終戦の栄冠を勝ち取ろう！ また、ゲーム大会の他、ジュニアポイントラリー、甲子園トトカルチョなどなど、色々なイベントをやるのでぜひ参加してね。待ってます。

●ネオジオボウル福岡
『キングオブハンターズ'99』
期間：7月21日～8月31日
参加費：300円
コメント：略して「KOH'99」君はもう体験したか？ 数々の謎を攻略し、「キングオブハンターズ」の栄冠を手にしよう!! お宝は、今もっとも話題の…。福岡は燃えてるぜ!!

『すいか割り大会』
開催日：8月21日（土）、8月22日（日）
参加資格：ボウリングを3ゲーム以上連続プレイした人
コメント：冷たくておいしいスイカをゲットしよう！

『KOF'99ゲーム大会』
開催日：8月8日（日）
参加費：無料
コメント：新ストーリー突入でさらに燃え上がるKOF！ ストライカーをうまく使いこなし、栄冠を手にするのは誰だ！ 挑戦者大募集中!!

●ネオジオランド江坂1号店
『KOF'99ゲーム大会』
日時：8月22日（日） 15時～
受付：8月14日～8月21日
コメント：募集人数は限定32名なので、お早めに!!

●ネオジオランド江坂2号店
『KOF'99ゲーム大会』
日時：8月10日（火） 15時～
8月20日（金） 15時～
8月30日（月） 15時～
受付：各当日14時半～
参加費：無料
コメント：初心者、飛び入り大歓迎！ SNKオリジナルグッズをそろえているので、ぜひ参加してね！

●ネオジオランド江坂3号店
『似顔絵プレゼント』
開催日：8月31日（火）
参加費：無料
コメント：当店おかかえの画家（？）がファミリー、カップルを対象として無料で似顔絵を描いてプレゼント。作成時間は1枚約7～10分です。

●ネオジオランド名古屋店
『KOF'99ゲーム大会』
日時：8月15日（日） 15時～
8月22日（日） 15時～
8月29日（日） 15時～
参加費：無料
コメント：3週連続で実施する、KOF'99のゲーム大会！ 名古屋の強者どもよ集まれ！
※ネオプリサービスチケット発行中
女性のカラオケ利用者にネオプリ1プレイサービス
コメント：お得なサービスですのでお友達を誘って遊びにきてね。

●ネオジオランド滝野社店
『滝野社にビリヤード登場』
料金：1人1時間600円
コメント：2Fに、新しくビリヤードコーナーが誕生！ 気軽に楽しめるので、ぜひきてね！

サ・キング・オブ・ファイターズ'99 ゲーム大会開催日程案内

マジカル西尾店	8月22日	14：00	愛知県西尾市寄住町若宮44－3	0563-57-1561
マジカルガーデン岡崎店	8月29日	14：30	愛知県岡崎市羽根北町5－5－16	0564-54-8488
マジカル碧南店	8月21日	12：00	愛知県碧南市天王町2－49	0566-48-3200
マジカルガーデン豊橋ときわ通店	8月30日	14：00	愛知県豊橋市松葉町1－20	0532-57-5070
ファミーズ鳴海店	8月23日	13：00	愛知県名古屋市緑区浦里2－218	052-899-1550
復活書房伊丹店	8月29日	14：00	兵庫県伊丹市大鹿7－34	0727-71-2760
ソフマップ4号店	8月22日	13：00	大阪府大阪市浪速区日本橋5－6－22	06-6634-5820
ソフマップ7号店	8月22日	15：00	大阪府大阪市浪速区日本橋3－6－18	06-6634-2076
ソフトハウス アルゴ くずは店	8月22日	13：00	大阪府枚方市樟葉朝日2－3－14	0720-67-3765

リョウの朝ごはん
仲良し兄妹？
日向星花



最新CD情報

NEO・GEO GUYS SONGS COLLECTION／SNK新世界楽曲雑技団



8月18日発売
2940円（税込）
CD：PCCB－00386
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

ネオジオ男性声優によるベストアルバムが登場する。
京、庵、テリーなどのなつかしい曲に加え、2曲の新曲、ギース・ハワード役でおなじみのコング桑田が『歩きだそうか』、二階堂紅丸役のモンスター前塚が『Show Time!』を歌っているぞ。ファン必聴の1枚だ!!

－ORIGINAL SOUND TRAX－ THE KING OF FIGHTERS'99／SNK新世界楽曲雑技団

今年で『KOF』はシリーズ6作目となるが、新キャラクター多数登場で、今年はストーリーが新たに展開する！
曲調はシリーズの雰囲気を受け継ぎつつ、新主人公チームテーマなどの新曲が目白押し。もちろんVOICE&SEも入っているぞ。忘れずにチェックしよう!!



8月18日発売
2310円（税込）／2枚組
CD：PCCB－00387
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

KOF

このコーナーではいろんな角度から『KOF』シリーズにアプローチしていくぞ！

第1弾の今回は手はじめに歴史紹介！'94からはじまった『KOF』も、もう6作目。お待ちかねの'99にのぞむその前に これまでのシリーズ全作をさらっとおさらいしてみよう！

1994年 その歴史ははじまる



気のせいか、京の髪の量が多い気がする…。初々しいというか、若いというか

●1994年夏『THE KING OF FIGHTERS'94』が発売される。

SNK人気ゲーム『餓狼伝説』『龍虎の拳』などでおなじみの人気キャラクターが一堂に会すという、まさにドリームマッチと呼ぶにふさわしい、夢の競演の第1弾だ。

●1995年夏、『THE KING OF FIGHTERS'95』が発売。

前回同様ルガールが主催の『'95』。新たな参加者としてビリー・カーン、八神庵、如月影二などがいるが、特に注目すべきは庵。彼は登場してあっという間に人気キャラクターに。草薙京のライバル的存在だが、その個性は主人公を食うほどの強力さだった。

●1996年夏『THE KING OF FIGHTERS'96』発売。

草薙、八神とともに3種の神器を護る八咫一族の子孫の神楽ちづるが『'96』の主催者。彼女の登場によって、オロチをからめたストーリーが発展していくことになる。

ギースなどの歴代ボスキャラが参戦しているのにも注目。

●1997年夏『THE KING OF FIGHTERS'97』発売。

オロチ完結編と銘打たれた『'97』。三種の神器チームのエンディングにオロチ編の結末があるといえるだろう。

他に注目すべきこととして、'97スペシャルチームの山崎竜二や、京に憧れて弟子入りまでしてしまった矢吹真吾の出場があげられる。

●1998年夏、『THE KING OF FIGHTERS'98』発売。

『'98』ではストーリー的なものは排除され、純粋に格闘技大会というKOF本来の方向に戻ったようだ。その分、アメリカンスポーツチームやおやじチームなどの復活キャラクターの登場や、特殊エディットチームのエンディングなど、演出面で楽しめるようになっている。



おやじたち、哀愁漂ってます。荒波にもまれた男の世界って感じ

そして、『KOF'99』へ。どんな展開になるかは、自分自身で確かめてみよう！

餓狼

餓狼ファンなら毎月見逃せない『餓狼伝説』シリーズ専用コーナーが始動!!

餓狼ファンのための、餓狼専用情報コーナーがついに開設だ！初回の今月は、今までに発売された餓狼伝説シリーズの歴史を振り返って紹介していくぞ。

●餓狼伝説～宿命の闘い～（1991年）

記念すべき『餓狼伝説』シリーズ第1作目。なんと2人協力プレイができたりした。



プレイ可能キャラはテリー、アンディ、ジョーの3人だけだった

●餓狼伝説2～新たなる闘い～（1993年）

超必殺技という概念を初めて取りいれた格ゲー。キャラも増え、プレイキャラ8人。

●餓狼伝説スペシャル（1994年）

プレイキャラが16人に増加。前作ではほとんどできなかった連続技が使用可能になった。

●餓狼伝説3～遥かなる闘い～（1995年）

マリー他が登場しキャラが一新。システムにスウェーラインや潜在能力などが追加。

●リアルバウト餓狼伝説（1996年）

前作のキャラに加え、ビリーなど数キャラが復活。リングアウトシステムがあった。

●リアルバウト餓狼伝説スペシャル（1997年）

裏キャラもあわせてプレイキャラが総勢24人に。ブレイクショットが可能になった。

●リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS（1998年）

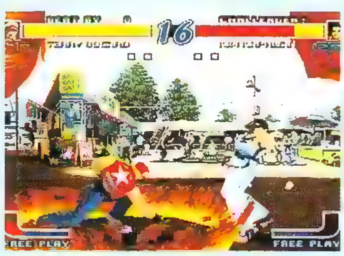
久々の新キャラ香緋とリックが加わり、システムは今までの作品の集大成的なものに。

●リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（1998年）

PSで発売された。新要素満載で、移植作というよりもPS新作といえる。ボスのホワイトもオリジナルキャラ。

●餓狼伝説 WILD AMBITION（1998年）

餓狼初の3Dポリゴン作品。2人の新キャラとヒートブロウなどの新システムが登場。



今まではずっと2Dだったため、ファンの間で賛否両論だった

●餓狼伝説 FIRST CONTACT（1999年）

ネオジオポケット版餓狼。プレイできるキャラは今までの作品の中から厳選した12人。

そして、飢えた狼たちの伝説はさらに続いていく…。

餓狼ミニ情報

初期の『餓狼』シリーズの舞台がギース主催の「キング・オブ・ファイターズ」大会だったってこと知ってたかな？『KOF』に餓狼キャラが多いのもうなづけるでしょ？

月華

月華道を突っ走れ！『月華』ファンにおくる『月華』まみれの新コーナー誕生!!

ここではテーマを『月華』にしぼりこんで、毎月じっくりしっかり紹介しちゃうぞ！ まず手はじめに、『月華』の歴史とストーリーについて軽く触れてみよう！

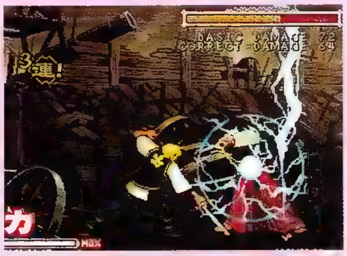
あらためて振り返る『月華』の歴史あれこれ

今をさかのぼる（？）こと1年と半年…1997年末に月華シリーズの記念すべき第1作目『〜幕末浪漫〜月華の剣士』が発売され、続いて'98年末に期待の続編『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』が発売された。

月華シリーズはこの2作品のみ…つまり、はっきりいってしまうと月華の歴史はまだまだ浅いのである。

しかし、たった2作品で大御所・餓狼やKOFにも決して負けないほどの高い人気を誇っているのがこの『月華』のスゴイところなのだ！

『月華の剣士』は、キャラクターの雰囲気やシステムなど、サムライシリーズとはまたひと味違った"カタナバトル"として、早くから多くの注目を集めていたのである。



義兄弟で闘うなんて…。なかなかつらいトコロですな

歴史は浅いけど内容は充実！

太古の昔から「現世」を守護してきた四神の1人、「朱雀（嘉神）」の暴走をくい止めるため…、そして悲しい過去の真実を知るためなどの理由でキャラクターそれぞれが旅に出るという、わりと重い雰囲気のただようストーリーだった『月華の剣士』。

その後『月華第二幕』で物語はさらに発展。今度は前作で嘉神が開けた「常世」につながる大穴を閉ざすため、「封印の巫女」を捜しはじめるというのがメインストーリー。四神の長である「青龍」としての力に目覚めはじめた楓が、最初から覚醒バージョンで使えるようになったというのも一部のファンにはうれしい設定だったのでは？



こちらが「常世の使者」。かっこいいけど、とことんワル

もちろん覚醒前の楓も隠しキャラとして登場！　うれしい特典もたくさんついている。

ストーリーに一貫性はあるものの、キャラの設定に微妙な変化があるのはありがたいところ。おかげで『月華第二幕』は、続編ながらもまったく新しい感覚で楽しむことができるのだ！

これからの『月華』の展開に超期待!!

サムスピ

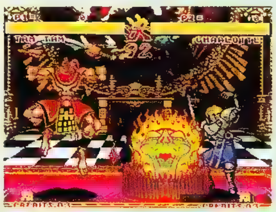
『サムスピ』一色の新コーナー設立！いろんな面からサムスピを見てみよう

第1回目となる今回は、『サムスピ』歴史のおさらい！ シリーズが生まれてから6年という長い歳月を、今ここで改めて振り返ってみよう！

●サムライスピリッツ（'93）

"刀を使って闘う"という、当時では斬新とされたスタイルが大ウケ！　サウンドや対決の雰囲気も和風で、それまでの格闘ゲームとは一線を画した、独特の世界観を持つゲームの登場となった。

また、シリーズ全体を通して個性的なキャラが多く、この作品でもタムタムや幻庵など色物キャラが多数見られた。そしてナコルルという長寿人気キャラを生み出した記念すべき第1弾だ。



侍らしからぬ人も多数出演。個性的なキャラの多さも魅力のひとつ

●真サムライスピリッツ〜覇王丸地獄変〜（'94）

システムの充実の他、チャムチャムや幻十郎など4人の新キャラが増えパワーアップ。プレイヤーから大きな支持を得た1作。

●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（'95）

閑丸、リムルルなど新キャラ5人が加わる。このタイトルから、修羅、羅刹という2種類の剣質が選択できるようになる。

●サムライスピリッツ天草降臨（'96）

前作から引き続く12名十シャルロットなどの復活、蒼月火月兄弟の登場で、キャラ総数がシリーズ最多の17名に。また、自決コマンドという侍ならでは（？）の技が存在した。

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝（'97）

ネオジオ初のRPG。発売日の大幅な延期も今となってはいい思い出。マルチシナリオシステムやオリジナルイベント満載で、くり返しプレイした人も多かったのでは？

●侍魂〜サムライスピリッツ〜（'97）

ストーリーが一変、そして3D化ということで、あちこちで賛否両論を巻き起こした作品。サムスピの新しい流れが生まれる。

●侍魂2〜アスラ斬魔伝〜（'98）

このタイトルでは、修羅と羅刹の違いが、剣質だけでなく、キャラの設定や服装にも加えられた。

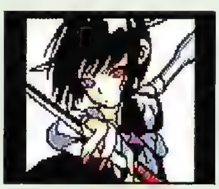
●ポケット格闘シリーズ　サムライスピリッツ！（'98）

作品のベースは『天草降臨』。久々の閑丸の登場に、黄色い叫びをあげた女子が多かったと思われる。

●ポケット格闘シリーズ　サムライスピリッツ！2（'99）

『アスラ斬魔伝』をベースにした、ネオポケ版の第2弾。カードによってキャラの力を成長させられるなど、NP版ならではの要素が楽しめた。

NPC版「サムスピ！2」の色。頭身は変わっても相変わらず色っぽい



サムライたちの物語はまだ終わらない。これからの彼らの活躍にもますます目が離せない！

SNK PRESENTS

八神庵LIVE! ALONE



闇の世界を求めてさまよい続ける孤独な男、八神庵…

7月24日・新宿シアターモリエール、また25日・大阪一心寺シアターにておこなわれた「八神庵Live−ALONE−」。ラジオドラマ「夕陽と月」に関連したストーリーということもあって、多くのファンが会場につめかけた。

■キャスト

八神庵	安井邦彦
谷間このえ	RUMI
谷間菊理	かかずゆみ
桑原浩一	中村大樹
カオリ・F・レイニー	神谷けいこ
井上祐子	鈴木裕美子

■ストーリー

庵がこのえと菊理の元から姿を消してすでに1年が経った。このえは歌手としての成功を手にしつつも、庵のことが忘れられずにいる。そして菊理もまた病気に苦しみながらも彼のことが忘れられずにいた。『夕陽と月』の歌詞を大切にしながら…。

庵の失踪から一年あれから3人は…

プロローグは、歌手として成功しつつあるこのえのライブ直前。庵の失踪に虚無感を抱きつつも、夢のために一人歌い続けるこのえであった。

RUMI演じるこのえの歌がはじまり、観客はそのアップテンポのロックナンバーにいきなり圧倒されてしまう。そのスピード感、その迫力。会場全体がそんな彼女の歌声に引っぱられるようにして、この日のライブははじまった。

そして場面は病院に移り、菊理の病室を訪れるこのえ。入院している菊理を心配して、毎日見舞うこのえであった。

思い出の曲、『夕陽と月』を口ずさみながら、菊理は病気に苦しみながらも庵を思い続ける。自分の命が長くないことを悟りつつも再び彼と会えることを願う。そしてそんな彼女の姿を、このえは不安気に見守るのであった。

次の場面はアメリカのスラム街へ。庵がこのえと菊理たちから離れ、一人でたどり着いたのはこの地であった。

安井邦彦扮する八神庵は観客席中央通路からという、意表を突いた登場であった。ようやく登場した主人公の姿に、観客席からは大歓声がわいていた。中には「いおりーっ!」という張り裂けそうな声も。

庵は闇の世界を求めて一人、アメリカのスラム街にたどりついたのだった。しかし、どこへいこうと、彼の心の中では葛藤が続いていた。

舞台は暗転し、庵が影の自

分と対話するシーンに。その時、まるで庵の心の奥底を照らすかのような青白いスポットライトが、冷たい光を放っていた。

孤独に生きることだけが自分の生き方であるとする庵。それに対してそんな彼に、その内面に渦巻く本当の気持ちを語りかける影。しかし庵は激しく苛立つ。彼自身、本当の気持ちに気づいていたのかもしれないが、どうしてもそれを認めることができないのであった。

再び場面は菊理が入院している病院へ。菊理はどこにいるのかわからない庵に向けて『夕陽と月～やさしい人へ～』を歌いはじめるのであった。

そこには対照的な歌声があった。このえを演じるRUMIとは反対に、菊理・かかずの歌はやさしい雰囲気で会場を魅了する。どこかはかなげでありながらも、庵を思う強い気持ちがひしひしと伝わってくるのであった。

しかし、菊理の容体が突然悪くなってしまう。そんな菊理を心配してこのえはとうとうある決意をする。

菊理を心配するこのえと桑原。実は桑原は彼女たちの父親だが、名乗り出ることはせず、2人を温かい目で見守っていたのであった…。容態が重くなった菊理の願いをかなえようと、このえは桑原が止めるのもきかず、初めての全国ツアーを放棄してまで庵を探しにいくことを決意する。

アメリカのスラム街。怪しげな雰囲気のこの街で、庵はレイニーというスラム街の女と出会うのであった。

シーンはレイニーの部屋。路地で倒れていた庵を、レイニーは自分の部屋に連れてきた。一人で孤独に生きようとする庵の姿に、過去の自分を見る彼女。自分も同じように生きていたこともあって、庵の苦悩を理解することができるのであった。

レイニーは、スラム街でのすさんだ生活から抜け出し、ミュージカルに出演するという夢に向かって前向きに生きているが、そんな彼女の姿勢に観客の多くが共感していたようだった。

しかし、そんなレイニーの言葉にも、苛立ちを隠せない庵。そしてそんな思いをぶちまけるかのように歌う。

激しさを内に秘めつつもクールに歌いこなす庵・安井邦彦の姿に、ファンの歓声があがる。あらためて安井の魅力に引きこまれた観客も多かったに違いない。

病院で菊理と祐子が会話しているシーン。同じ病室に入院する祐子は菊理にとって、安心して話をできる存在になっていた。

庵のことを話しながらも、弱気になる菊理を励ます祐子。彼女がそこにいることによって、なぜか安堵感を覚えてしまう。祐子を演じる鈴木裕美子にはそんな不思議な存在感があった。


『夕陽と月』で迎えるせつないエンディング…


そんなにまで庵のことを…。思いが痛いほど伝わる歌声


観客も彼女の迫力ある歌には本当に感動していたようだ


印象深い役を見事に演じていた


おおらかな雰囲気で


前向きに生きる祐子に菊理も共感

庵はやはり闇でしか生きられないのか

ストーリーは、庵がこのえや菊理の元へ戻ることを願うファンの期待を裏切るかのように、かなりつらい展開が待ち受けていた。

庵を連れ戻すことに失敗したこのえ。そしてとうとう息絶えてしまう菊理。

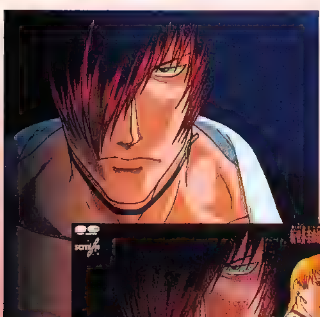
さらに夢追う半ばにして、交通事故で亡くなってしまうレイニー…。またしても庵は孤独な生活に戻ってしまう。その救いがたい孤独の深淵をかいま見、シーンと静まり返る会場。ただならぬ緊迫感を感じさせていた。

結局、菊理の思いは通じないままだったが、庵と2人で歌う『夕陽と月』からはその強い思いがひしひしと感じられた。しかし、そんな2人の距離を物語るように、庵と菊理は遠く離れて歌う…。せつなすぎるほどに美しいデュエットだった。

そして菊理の思いを受け継ぐかのように『夕陽と月』を歌うこのえ。舞台は終わってしまうが、このえならいつかきっと、庵を闇から救ってあげられるのでは、と、そんな気持ちにさせる歌声だった。

この舞台のキーワードの一つになっているのが「夢」である。ここに登場する人物はそれぞれ夢を追っていた。庵が、苛立ちを隠せないのは、夢を追いたいという気持ちを捨て切れないからであろう。庵がいつか自分の素直な気持ちを受け入れ、孤独な世界から抜け出すことができた時、このえや菊理の夢がかなうのだが…。それまでは庵の孤独がやむことはない。

しかし、観客に「夢」という一つの希望を与える結末だったといえるだろう。それは『夕陽と月～やさしい人へ～』という温かい歌とともに…。


ライブ版限定ポスターが本誌通販にて発売決定!



好評発売中のラジオドラマCD「夕陽と月～プロローグ～」もよろしく

ネオジオフリーク
サービス部提供

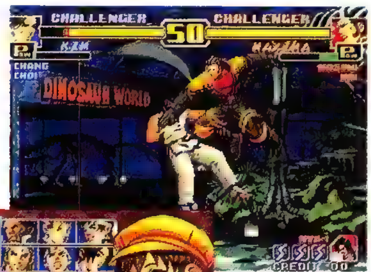
通信販売コーナー

**今号に掲載されている商品の販売期間は、9月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。**

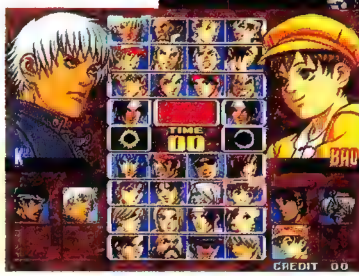
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（ROM版）

電話予約受付中！

**発売日：9月23日　価格：39,900円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：SF−NRM−01**



今年も『KOF』の季節がやってきた!!
新しく導入された「ストライカーシステム」をはじめ、
多彩な特殊操作でさらに奥深い駆け引きを楽しめる。
5人の新キャラクターを加えた総勢30名がアツいバトルをくり広げるぞ！



電話予約受付期間

8月9日（月）～8月27日（金）まで14：00～20：00までの間（土日を除く）、以下の電話番号で受けつけております
（それ以外の日時には受けつけはおこないません）。
☎03-5395-9513

※写真はMVS版のものです

特典いろいろ盛りだくさん!!　入って絶対ソンはないぞ！

読者会員募集開始！

■NF読者会員の主な特典■

- 通信販売コーナー全商品の10%オフ
- NF主催イベントのチケット優先予約
- NFホームページの会員専用ページへのアクセス
- シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント
- 会員限定お得情報のご案内





これが噂の純銀製オリジナルペンダントだ！

会費:4,725円(税込)／送料:なし　商品番号:MS-NFR-01

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。
会員になると、通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく、3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな～りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。
会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3～4週間程度かかる場合があります。ただしご入会が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

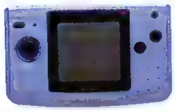
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

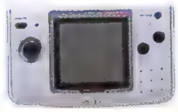
【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
<同封する紙に記入するもの>
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

<申込先>
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
<口座番号>
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケットカラー



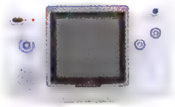
1 プラチナブルー



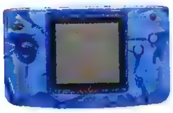
2 プラチナシルバー



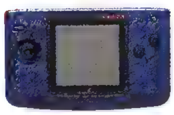
3 カーボンブラック



4 クリスタルホワイト



5 カモフラージュブルー



6 ストーンブルー

価格：各9,345円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD-NPC-02

※希望する番号を必ず明記してください

ネオジオポケットカラーソフト

●キング・オブ・ファイターズR－2
価格：4,725円
商品番号：SKOF－NPK－02

●ベースボールスターズ　カラー
価格：3,360円
商品番号：SBS－NPK－02

●将棋の達人　カラー
価格：3,360円
商品番号：SST－NPK－02

●ポケットテニス　カラー
価格：3,360円
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！カラー
価格：3,129円
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド
価格：3,360円
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスター　カラー
価格：5,040円
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス
価格：5,040円
商品番号：SN2－NPK－02

●パズルボブル　ミニ
価格：3,129円
商品番号：SPB－NPK－02

●バイオモーター・ユニトロン
価格：3,360円
商品番号：SBU－NPK－02

●クラッシュローラー
価格：3,360円
商品番号：SKR－NPK－02

●ネオ・ダービーチャンプ大予想
価格：3,990円
商品番号：SDT－NPK－02

●ネオジオカップ'98プラス
価格：3,360円
商品番号：SNK－NPK－02

●どこでも麻雀
価格：3,360円
商品番号：SDM－NPK－02

●ネオポケ　プロ野球
価格：3,990円
商品番号：SPP－NPK－02

●メタルスラッグ　ファーストミッション
価格：3,990円
商品番号：SMS－NPK－02

●餓狼伝説　FIRST CONTACT
価格：3,990円
商品番号：SGF－NPK－02

●サムライスピリッツ！2
価格：3,990円
商品番号：SSS－NPK－02

●マジカルドロップポケット
価格：3,990円
商品番号：SMD－NPK－02

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM－NPK－02

●ぷよぷよ通
価格：3,990円
商品番号：SPT－NPK－02

●ビッグトーナメントゴルフ
価格：3,990円
商品番号：SBG－NPK－02

●ダイヴアラート～バーン編～
発売日：8月19日
価格：3,990円
商品番号：SDB－NPK－02

●ダイヴアラート～レベッカ編～
発売日：8月19日
価格：3,990円
商品番号：SDR－NPK－02

●バックマン
発売日：8月26日
価格：3,990円
商品番号：SPM－NPK－02

各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●メタルスラッグ2
●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　通常版
●幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～
価格：各7,140円/送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：SF-NCZ-01

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット

人気投票でNF読者に選ばれた上位3キャラがピンバッチに！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類1セット。

価格：2,625円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB-NO-01



周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブルー／2.カモフラージュブラウン／3.クリスタルホワイト／4.クリスタルオレンジ／5.ブルー／6.ブラック
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-01

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK-NP-01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA-NP-01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH-NP-01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
発売日：8月19日　価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY-MP-01　●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

ネオジオキャラクターグッズ

SNKオフィシャルバッグ（京or庵）
価格：3,129円　（写真A参照）
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：ODB－KYO－01
＊京か庵のどちらかを明記してください。



写真A

SNKネームカードベース8枚1セット
価格：1,260円　（写真B参照）
商品番号：N－KBS－01
◆京シート2種類
◆庵シート2種類
◆ニューフェイスシート
◆女性キャラシート
◆KOF'96シート
◆KOF'97シート



写真B

草薙　京グローブ
フリーサイズ　価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：G－KYO－01

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

Tシャツ　ブラック
アテナ（写真C参照）or庵（写真D参照）
サイズ：M　or　L
価格：3,045円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：T－ATN－02
＊Tシャツは必ずサイズと、アテナか庵のどちらかを明記してください。



写真C



写真D

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝1セット500円、2セット以上900円
E＝1セット700円、2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
[通販専用電話番号] ネオジオフリークサービス部
■03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1



「東京ゲームショウ'99秋」ペア入場券（2枚1組、一般公開日用）／20組40名（東京ゲームショウイベント事務局）

※こちらのプレゼント当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

2



OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 第1巻／3名（エニックス）

3



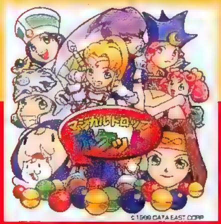
武力～BURIKI・ONE～音楽CD／2名（サイトロン&アート）

4



サイトロン10周年記念CDキャリングケース／3名（サイトロン&アート）

5



マジカルドロップポケットステッカー／10名（データイースト）

6



ネオジオポケットカラー版～ポケット格闘シリーズ～サムライスピリッツ！2ポスター／5名（SNK）

7



※ご希望の色を明記してください。

ネオジオポケット専用ストラップ〈透明・オレンジ・ブラック・ブルー・迷彩・ブルー迷彩〉／各2名（SNK）

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は9月9日必着。発表は11月号（10月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク7月号プレゼント当選者発表

①ATHENA～Awakening from ordinary life～タペストリー
高木麻衣・香川県／三坂幸光・福岡県／鍵本省・和歌山県

②武力～BURIKI・ONE～ポスター（ガイ）
杉野智之・愛媛県／新宅里永子・広島県／松藤裕晴・福岡県／荒木奈那恵・兵庫県／江浪佐智子・埼玉県

③武力～BURIKI・ONE～ポスター（ロブ）
坂本司・富山県／原孝雄・愛知県／松原洋一・北海道／庄司正一・熊本県／高梁勝則・新潟県

④餓狼伝説 WILD AMBITION オリジナルサウンドトラックス
溝畠志穂・京都府／有賀祥泰・大阪府／池田慎一郎・千葉県／丹羽優也・茨城県／吉田義男・群馬県

⑤ATHENA ～Awakening from ordinary life～オリジナルサウンドトラックス
成瀬進祐・愛知県／信田香奈子・宮城県

⑥サイトロン10周年記念CDキャリングケース
越智慎介・岡山県／大星裕司・大阪府／古閑尚志・神奈川県

⑦サイトロンメディアホルダー
岩田昌也・三重県／森愛弓・千葉県／大谷和己・栃木県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

イラスト&ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEO·GEO FREAK 10月号 次号予告

次号は9月9日発売　定価 590 円（本体 562 円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

対人戦攻略

SNK vs CAPCOM 激突カードファイターズ

SNKサポーターズバージョン／CAPCOMサポーターズバージョン

その全貌が明らかに

◆NEWキャラクターテキスト 2
暗く悲しい過去を乗り越えて…
レオナ

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello,Goodbye

◆連載コミック
KOFぽよよ～ん大作戦
"幸せになれるまで"
by 芳紀ちるると

SNK宣伝課・中村はんの
"今日もタルいわ"
by 菊地翔壱

◆シリーズ別ZONE
KOF／餓狼／月華／サムスピ
一気にパワーアップ！
開発秘話など内容満点！

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO·GEO FREAK 9月号
1999年9月1日発行（毎月1回・1日発行）
第5巻第9号　通巻52号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長代理／山崎誠
●編集スタッフ／上原朋之，中嶋竜，片山恵子，稲葉祥子，佐脇浩章，山田理絵，飯村真千子，鈴木菜穂子，永井宏治
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，VSB，さる様，奥女中秀麿，Kaz 78年式，L.L.terra，まっちー，なも，ILP-ケンちゃん
●制作スタッフ／脇田明美，藤原道子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，鈴木仁，Faith，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／和田幸子，筑摩チコ
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●ネットでの『死体を見てみよう！個人ツアー』を開始して早1週間。最初はなかなか発見できなかったサイトも、コペルニックＬｉｔｅのおかげで楽勝！…というのも束の間、最近妙な吐き気に悩まされている…。やはりこういうのは中嶋くんに任せた方がよさそう。（勝俣）

●…疲れた。最近、この言葉ばかりが頭に浮かぶ。栄養ドリンクを1日1本飲んでいるが、どうやらそういう問題でもないらしい。もうだめかもしれない。有給取って京都にでもいきたいところだが、いったらもう帰ってこないと思う…。私は…疲れた。（山崎）

●この頃体力の低下が著しい。知人にバスケしようと誘われたけど、編集部の前の階段を登るだけで息を切らしている僕にいったい何ができるというのだろう…。あ、そうそう、祝！　エルコンドルパサー海外GⅠ制覇!!　このまま凱旋門賞も勝って世界最強馬となってくれ！（上原）

●1年近く伸ばした髪をバッサリと切断し、新たな生活をはじめようと心に誓う…わけでもなく、毎日だらだらと時間を浪費しとります。新しいバンドもかたまりつつあることだし、ここは気合いを入れて…でも、暑くてだるいから、がんばるのは涼しくなってからね。（中嶋）

●ＮＦのＨＰにある私のコーナー、新しい写真に変わるというので、片山さんに色々撮影してもらったのに…。なんと結局採用されたのは、キーボードを打つ私の「手」だけ。これって本気なの、上原さん？　ひょっとして私にケンカ売ってる？　まぁ、見てあげてよ。（稲葉）

●夏です！　東京で過ごす初めての夏。北海道生まれの私にとって、この夏は地獄気分かもしれない♡　まあ髪も切ったことだし新たな気分でがんばるぞ。ところで最近チャットにハマった。ＰＣ欲しい熱再び。やはり勝俣様のいうとおり、紙袋持って秋葉原行くしか！（山田）

●姉のノーパソで、ポスペのかわいさを知ってしまい、用もないのに中嶋王子のところへクマちゃんを送りつけ、返事を強要する毎日。そんなことを続けていたら、王子の同棲中の彼女さんになんだか勘違いされはじめてるらしい。悪いね、王子。でも、あとは知らん。（飯村）

●ひとりでばたばたしてます。さっき、ちょっと出かけて戻ってきたら、私の机のそばのごみ箱に、あふれんばかりのごみが詰まってました。これって、新人イジメですよねー。携帯電話も持ちはじめて、私もやっとシャカイジーン！　と浮かれていたのが悪かったのか？（鈴木）

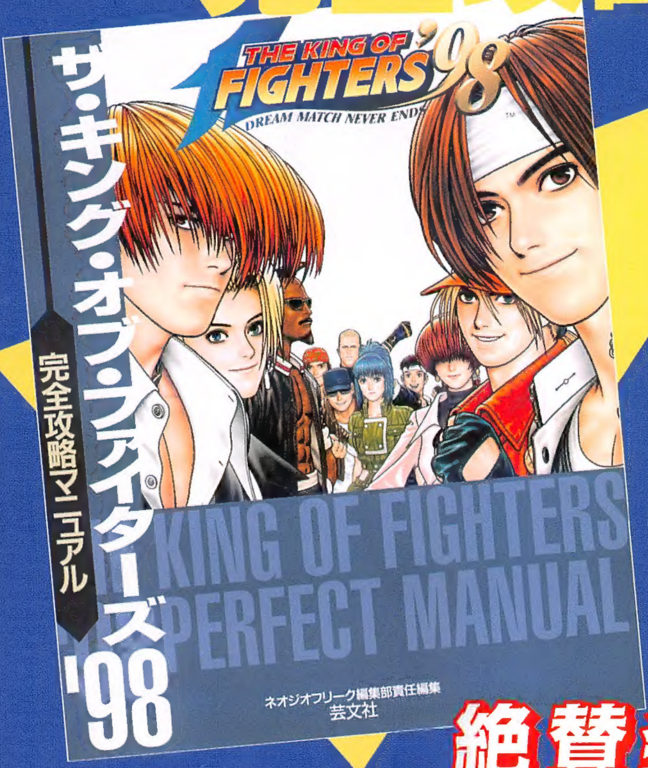
●みんな元気？　'99は楽しいんだけど、くれぐれも体調を崩さないように気をつけてね。マジで…。あっ、そうそうケンスウについて一言いわしてくれ！　『何でこのキャラこんなに強いんだぁ!?　強烈すぎて（7／12現在）手におえねぇ～よ!!』です。対策を考えねば…。（鷹）

●上原さんの影響というわけではないんだけど、ついにノートパソコン購入。軽くてイイ感じなのだが、ついでに財布も軽くなったあたりが素敵。…というわけで、最近はネット三昧です。フリークのホームページにもちょくちょく顔を出してるのでよろしく。（ＤＳＰ）

●ってゆーか、包でしょ。イカサマっぽい感じがしないでもないが。まあ、そこらへんは少年だし。12才だし。ぴちぴちだし。なんかコンパクトっすよねー。持ち運びはすげえ便利そう。ちょっとしたスポーツバッグに入れてどこにでも連れていけそう。顔だけ出して。（飲み頃）

●ついにＫＯＦの季節がやってきましたね。つーか包って何なんですか。超能力が使えるとはいえ12才の子供がこういう戦いの舞台に上がっていいのですか。なんか動きとか効果音とか狙いすぎてるなぁ…と思うのは自分だけでしょうか（ファンの人ゴメン）。（ヒデ）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS
完全攻略マニュアル



NF攻略陣による
KOF'98登場全51キャラの
必殺技解析、キャラ性能評価、
連続技、対人戦&対CPU戦攻略等
を収録した自信の完全攻略!!

判型：AB判／頁数：192頁／定価：1,800円＋税

絶賛発売中!!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS キャラクターブック

●KOF'98登場キャラクターのデモ、システム&技グラフィックを完全収録したファン必携の完全保存版。

判型：AB判／頁数：160頁／定価：1,800円＋税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～アンソロジー

●臼井之英，倉田三世，藤紀一之，鐘崎三全，新名巧等によるKOF'98の小説5話を収録。イラストはRURU，坂崎拓海。

判型：新書判／頁数：208頁／定価：860円＋税

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

KOF'98完全攻略マニュアル／KOF'98キャラクターブックをご希望の方は、書店にご注文下さい。
お急ぎの場合は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、直接お電話でご注文下さい。



NEO·GEO FREAK
1999年9月1日発行（毎月1回・1日発行） 第5巻第9号／通巻52号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
定価590円 本体562円
芸文社
雑誌07225-9
T1107225090591